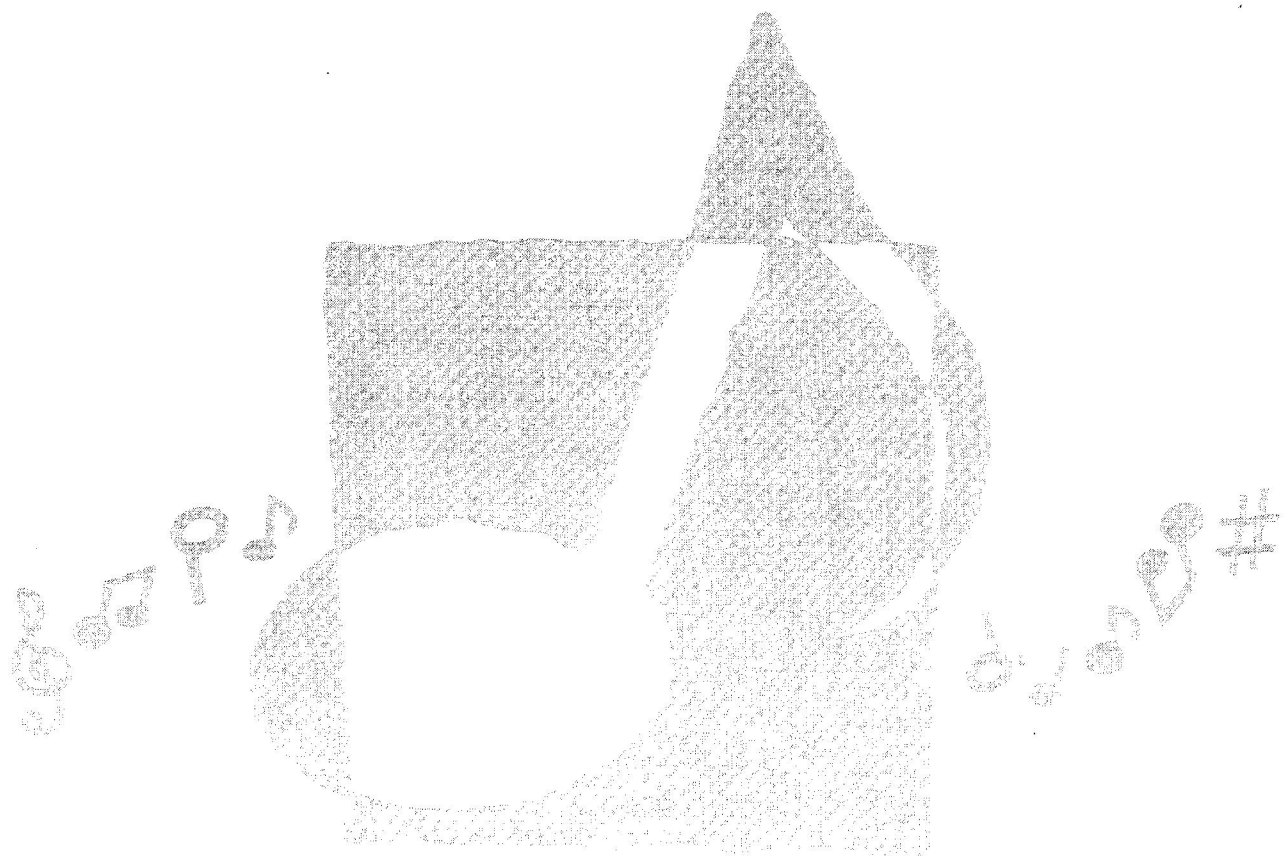
WK-1200

BEDIENUNGSANLEITUNG



P
(G)
WK1200G-1

CASIO

Willkommen ....

In der glücklichen Familie der zufriedenen Besitzer von elektronischen Musikinstrumenten von CASIO. Um alle Merkmale und Funktionen dieses Keyboards optimal nutzen zu können, lesen Sie bitte diese Anleitung aufmerksam durch und bewahren Sie sie für spätere Nachschlagzwecke sorgfältig auf.

Wichtig!

Sofort die Batterien auswechseln oder das Netzgerät verwenden, wenn die folgenden Symptome auftreten.

- Stromversorgungs-Kontrollampe blaß
- Display blaß, schwierig abzulesen
- Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
- Verzerrungen im ausgegebenen Sound
- Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke
- Verblassen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
- Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt

CE
CASIO ELECTRONICS CO., LTD.
Unit 6, 1000
North Circular Road
London NW2 7JD, U.K.

Diese Markierung gilt nur in den EU-Ländern.
Bitte bewahren Sie alle Informationen für spätere Referenz auf.

Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zur Wahl dieses Musikinstruments von CASIO. Dieses Keyboard weist die folgenden Merkmale und Funktionen auf.

❒ 200 Klangfarben

- Ein vollständiges Orchester von 168 voreingestellten Musikinstrument-Sounds, synthesierten Sounds, Trommel-Sounds und mehr steht Ihnen zur Verfügung! Und Sie können sogar bis zu 32 selbst kreierte Sounds abspeichern und bei Bedarf aufrufen.

❒ 100 Rhythmen

- 100 vielseitige Rhytmen sorgen für Leben in allen Ihren Keyboard-Darbietungen.

❒ Automatische Begleitung

- Einfach einen Akkord spielen und die entsprechenden Rhythmus-, Baß- und Akkordteile werden automatisch gespielt. Sie können sogar ein Ensemble mit sich selbst spielen, da das Keyboard die vorprogrammierten Akkordfolgen spielt, die zu dem gewählten Rhythmus passen (Free Session).

❒ Großes, informationsreiches Display

- Ein großes, eingebautes Display zeigt die Akkord-Bezeichnungen, die Tempo-Einstellung, die Keyboard-Informationen, die gespielten Noten in Notenlinien-Schreibweise und noch viel mehr zur Unterstützung Ihres Keyboard-Spiels an. Eine eingebaute Hintergrundleuchte sorgt auch in vollkommener Dunkelheit für ein einfaches Ablesen des Displays.

❒ Speicherfunktion

- Speichern Sie bis zu sechs Teile in dem Speicher ab, um Klangfarbe, Lautstärke, Schwenkposition und andere Parameter vor der Wiedergabe einzustellen. Auch das realistische Spielen eines Ensembles kann unter Verwendung der automatischen Begleitungsfunktion kreiert werden.

❒ Synthesizerfunktion

- Editieren Sie die eingebauten Sounds, um Ihre eigenen Kreationen zu erzeugen. Bis zu 32 Ihrer eigenen Sounds können im Speicher abgespeichert und danach gleich wie die eingebauten Klangfarben aufgerufen werden.

❒ General MIDI Kompatibilität

- Die General MIDI Klangfarben dieses Keyboards gestatten den Anschluß an einen Personal Computer, um die "Desktop-Musik"-Fähigkeiten genießen zu könnn. Dieses Keyboard kann als Desktop-Musik-Eingabegerät oder als Klangquelle verwendet werden und ist für die Wiedergabe von im Fachhandel erhältlicher General MIDI Musik-Software geeignet.

❒ Nachhallfunktion

- Eine eingebaute Nachhallfunktion läßt Sie zwischen Studio-, Bühnen- und Konzerthallen-Effekten wählen, passend zu der von Ihnen gespielten Musik.

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit

Symbole

Verschiedene Symbole werden in dieser Bedienungsanleitung und am eigentlichen Produkt verwendet, um sicherzustellen, daß das Produkt sicher und richtig verwendet wird und um Verletzungen des Anwenders und anderer Personen sowie Sachschaden zu vermeiden.

WARNUNG
Damit werden Punkte angezeigt, die das Risiko von Todesfolge oder ernsthaften Verletzungen aufweisen, wenn das Produkt unter Ignorierung dieser Anzeige falsch bedient wird.

VORSICHT
Damit werden Punkte angezeigt, die das Risiko von Verletzungen aufweisen, sowie Punkte, für die die Möglichkeit von Beschädigungen besteht, nur wenn das Produkt unter Ignorierung dieser Anzeige falsch bedient wird.

Symbolbeispiele

Dieses Dreiecksymbol (△) bedeutet, daß der Anwender vorsichtig sein soll. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist auf die Möglichkeit von elektrischen Schlägen hin.)

Dieser Kreis mit einer durchgehenden Linie (⃠) bedeutet, daß die angezeigte Aktion nicht ausgeführt werden darf. Anzeigen innerhalb oder in der Nähe dieses Symbols sind speziell verboten. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist darauf hin, daß die Demontage verboten ist.)

Der schwarze Punkt (●) bedeutet, daß die angezeigte Aktion ausgeführt werden muß. Anzeigen innerhalb dieses Symbols sind Aktionen, die speziell ausgeführt werden müssen. (Das an der linken Seite dargestellte Beispiel weist darauf hin, daß der Netzstecker von der elektrischen Steckdose abgezogen werden muß.)

⚠ WARNUNG

Vorsicht bei der Handhabung des Netzgerätes walten lassen.

- Keine andere als die angegebene Netzspannung verwenden. Die Verwendung einer anderen als der angegebenen Spannung kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.
- Falls das Stromkabel beschädigt ist (freiliegende Drähte, Abtrennung usw.), ein neues Netzgerät kaufen. Die Verwendung eines beschädigten Stromkabels kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.
- Das Stromkabel nicht durchschneiden oder beschädigen. Auch niemals schwere Gegenstände auf dem Stromkabel abstellen und dieses keiner übermäßigen Wärme aussetzen. Beschädigungen des Stromkabels können zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.
- Niemals versuchen, das Stromkabel scharf abzubiegen, zu verdrehen oder daran zu ziehen. Dadurch könnte es zu Feuer oder elektrischen Schlägen kommen.
- Unbedingt das für dieses Instrument spezifizierte Netzgerät verwenden. Die Verwendung eines anderen Netzgerätes kann zu Feuer, elektrischen Schlägen oder Fehlbetrieb führen.

Das Instrument oder seinen Ständer nicht auf einer schiefen oder unstabilen Fläche aufstellen.

- Falls das Instrument oder sein Ständer auf einer schiefen oder unstabilen Fläche aufgestellt wird, kann es umfallen, so daß es zu Verletzungen kommen kann.

Niemals mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten gefüllte Behälter auf dem Instrument abstellen.

- Niemals die folgenden Objekte auf dem Instrument abstellen. Anderenfalls kann es zu Feuer oder elektrischen Schlägen kommen, wenn die Flüssigkeit verschüttet wird und in das Innere des Instruments gelangt.
  - Mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten gefüllte Behälter (einschließlich Vasen, Blumentöpfe, Tassen, Kosmetika und Medikamente)
  - Kleine metallische Objekte (einschließlich Haarnadeln, Nähnadeln und Münzen)
  - Brennbare Objekte

  Falls Fremdmaterial in das Innere des Instruments gelangt, die folgenden Vorgänge einhalten:
  1. Die Stromversorgung ausschalten.
  2. Das Netzgerät von der Wandsteckdose abziehen.
  3. Falls Batterien in das Keyboard eingesetzt sind, diese entfernen.
     - Beim Entnehmen der Batterien, diese nicht direkt mit Ihren Händen berühren. Die Batterien können heiß sein oder Batterieflüssigkeit kann austreten.
  4. Wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler, bei dem Sie das Keyboard gekauft haben, oder an einen autorisierten CASIO Kundendienet.

Niemals demontieren oder modifizieren.

- Versuchen Sie niemals, das Instrument, sein Zubehör oder separat verkaufte Produkte zu demontieren oder zu modifizieren. Anderenfalls kann es zu Feuer, elektrischen Schlägen oder Fehlbetrieb kommen. Inspektion, Einstellung oder Reparatur von internen Komponenten sollte nur von Ihrem Fachhändler ausgeführt werden.

Bei ungewöhnlichem Zustand oder Fehlbetrieb nicht verwenden.

- Das Instrument nicht verwenden, falls ein ungewöhnlicher Zustand wie Rauch oder ungewöhnlicher Geruch vorliegt. Auch das Instrument nicht verwenden, wenn Fehlbetrieb vermutet wird, wie Versagen des Stromschalters oder keine Erzeugung eines Tons. Die Verwendung unter solchen Bedingungen kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen. In solchen Fällen sofort die folgenden Vorgänge ausführen. Niemals selbst ein Reparieren des Instruments versuchen, da dies äußerst gefährlich ist.
  1. Die Stromversorgung ausschalten.
  2. Das Netzgerät von der Wandsteckdose abziehen.
  3. Falls Batterien in das Keyboard eingesetzt sind, diese entfernen.
     - Beim Entnehmen der Batterien, diese nicht direkt mit Ihren Händen berühren. Die Batterien können heiß sein oder Batterieflüssigkeit kann austreten.
  4. Wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler, bei dem Sie das Keyboard gekauft haben, oder an einen autorisierten CASIO Kundendienet.

Wenn das Instrument fallen gelassen wurde:

- Falls das Instrument fallen gelassen oder beschädigt wurde, die folgenden Vorgänge einhalten. Weitere Verwendung kann zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen.
  1. Die Stromversorgung ausschalten.
  2. Das Netzgerät von der Wandsteckdose abziehen.
  3. Falls Batterien in das Keyboard eingesetzt sind, diese entfernen.
     - Beim Entnehmen der Batterien, diese nicht direkt mit Ihren Händen berühren. Die Batterien können heiß sein oder Batterieflüssigkeit kann austreten.
  4. Wenden Sie sich bitte an Ihren Fachhändler, bei dem Sie das Keyboard gekauft haben, oder an einen autorisierten CASIO Kundendienet.

Vorsicht mit Beuteln in der Nähe von Kindern.

- Die Beutel, in welchen das Instrument, sein Zubehör und die separat verkauften Produkte geliefert werden, nicht über den Kopf stülpen. Anderenfalls besteht Erstickungsgefahr. Besondere Vorsicht ist in Haushalten mit Kindern geboten.

⚠ VORSICHT

Netzgerät

- Das Stromkabel nicht in der Nähe von Heizungen oder anderen Heizgeräten anordnen. Anderenfalls kann die Isolierung des Stromkabels schmelzen, was zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen kann.
- Wenn das Netzgerät von einer elektrischen Netzdose abgetrennt wird, immer am Netzgerät und niemals am Kabel ziehen. Durch kräftiges Ziehen am Kabel kann dieses beschädigt werden, was möglicherweise zu Feuer oder elektrischen Schlägen führen kann.
- Das angeschlossene Netzgerät niemals mit nassen Händen berühren. Anderenfalls kann es zu elektrischen Schlägen kommen.
- Falls das Instrument für längere Zeit nicht verwendet wird, wenn Sie z.B. verreisen, aus Sicherheitsgründen immer das Netzgerät von der elektrischen Netzdose abziehen.
- Nach der Verwendung immer den Stromschalter des Instrumentes ausschalten und das Netzgerät von der Netzdose abziehen.

Batterien

- Falsche Verwendung der Batterien kann zu einem Bersten oder Auslaufen der Batterien führen. Dadurch kann es zu Verletzungen, Fehlbetrieb des Instrumentes oder Verfärbung der Möbel oder anderen Artikel aufgrund der anhaftenden Batterieflüssigkeit kommen. Unbedingt die folgenden Punkte beachten:
  - Die Batterien mit richtiger Polung ((+) und (–)) einsetzen, wie es am Instrument angegeben ist.
  - Aus Sicherheitsgründen und um Austritt der Batterieflüssigkeit zu vermeiden immer die Batterien aus dem Instrument entfernen, wenn dieses für längere Zeit nicht verwendet wird, wie z.B. wenn Sie verreisen.
  - Immer den gleichen Batterietyp verwenden.
  - Niemals neue Batterien mit alten Batterien mischen.
  - Batterien nicht verbrennen, kurzschließen, zerlegen oder übermäßiger Hitze aussetzen.
  - Verbrauchte Batterien sofort erneuern.
  - Niemals ein Aufladen der Batterien versuchen.

Transport

- Wenn das Instrument transportiert wird, immer darauf achten, daß das Netzgerät von der Netzdose abgezogen und alle anderen externen Anschlüsse abgetrennt wurden. Nur dann sollte das Instrument transportiert werden. Anderenfalls kann des Stromkabel beschädigt werden, was zu möglicher Feuer- oder Stromschlaggefahr führen kann.

Pflege

- Für die Pflege des Instruments sollte aus Sicherheitsgründen immer zuerst das Netzgerät von der Netzdose abgetrennt werden. Auch die Batterien entfernen, falls das Instrument Batterien enthält.

Aufstellungsort

- Das Instrument nicht an Orten mit hoher Luftfeuchtigkeit und starker Staubverschmutzung aufstellen. Anderenfalls kann es zu Feuer- oder Stromschlaggefahr kommen.
- Das Instrument nicht an Orten aufstellen, die fettiger Luft oder Dampf (Küche oder Nähe von Luftbefeuchtern) ausgesetzt sind. Anderenfalls kann es zu Feuer- oder Stromschlaggefahr kommen.

Niemals auf dem Instrument oder Ständer stehen.

- Niemals auf das Instrument oder den Ständer klettern. Besondere Vorsicht ist in Haushalten mit Kleinkindern geboten. Anderenfalls kann das Instrument oder der Ständer umfallen und Beschädigungen oder Verletzungen verursachen.

Niemals schwere Gegenstände auf dem Instrument abstellen.

- Niemals schwere Gegenstände auf dem Instrument abstellen. Anderenfalls kann das Instrument umfallen und Beschädigungen oder Verletzungen verursachen.

Lautstärke

- Sehr hohe Lautstärkepegel können das Gehör beschädigen. Vermeiden Sie die Verwendung des Instrumentes mit sehr hohen Lautstärkepegeln für längere Zeit. Wenden Sie sich unverzüglich an einen Arzt, wenn Sie Hörschwierigkeiten oder ein Läuten der Ohren haben.

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Flüssigkristallanzeige (LCD)

- Die Flüssigkristallanzeige des Keyboards keinen starken Stößen aussetzen, da sonst das Glas der Flüssigkristallanzeige springen oder brechen könnte, so daß es zu Verletzungen kommen kann.
- Sollte das Glas der Flüssigkristallanzeige springen oder brechen, darauf achten, daß die Flüssigkeit in der Flüssigkristallanzeige nicht in Kontakt mit Ihrer Haut kommt, da es sonst zu Entzündungen und Rötungen kommen kann.
  *Sollte die Flüssigkeit der Flüssigkristallanzeige in Ihren Mund gelangen, sofort Ihren Mund mit Wasser ausspülen und danach einen Arzt aufsuchen.
  *Sollte die Flüssigkeit der Flüssigkristallanzeige in Ihre Augen oder auf Ihre Haut gelangen, sofort mit Wasser für mindestens 15 Minuten spülen und danach einen Arzt aufsuchen.

Das Keyboard nicht auf lackierten Möbeln abstellen.

- Die Silikongummifüße des Instrumentes können lackierte Flächen schwärzen oder beschädigen. Verwenden Sie Filzstücke für das Isolieren der Füße oder verwenden Sie vorzugsweise einen Musikinstrumentenständer von Casio, der für Ihr Keyboard konstruiert wurde.

Optionaler Ständer (separat verkauft)

- Den Ständer sorgfältig montieren, indem die damit mitgelieferte Montageanleitung beachtet wird. Alle Schrauben, Muttern und Befestigungselemente richtig festziehen und darauf achten, daß das Instrument richtig am Ständer angebracht wird. Falsches oder unzureichendes Festziehen der Schrauben bzw. falsches Anbringen des Instruments auf dem Ständer kann zu einem Umkippen des Ständers oder Herabfallen des Instrumentes führen, wodurch möglicherweise Verletzungen verursacht werden.

Pflege Ihres Keyboards

Hitze, Feuchtigkeit und direkte Sonnenbestrahlung vermeiden.

Das Gerät niemals für längere Zeit direkter Sonnenbestrahlung aussetzen und die Nähe von Kilmaanlagen sowie extrem warme Orte vermeiden.

Niemals in der Nähe eines Fernsehers oder Radios verwenden.

Dieses Instrument kann zu Bild- oder Tonstörungen bei Fernseh- oder Rundfunkempfang führen. In einem solchen Fall, das Instrument entfernt von dem Fernseher oder Radio aufstellen.

Niemals Lack, Verdünner oder ähnliche Chemikalien für das Reinigen verwenden.

Das Keyboard mit einem in milder Seifenwasserlösung oder neutralem Waschmittel angefeuchteten Lappen reinigen. Den Lappen in das Lösungsmittel tauchen und danach gut auswringen, so daß er fast trocken ist.

Die Verwendung an Orten mit extremen Temperaturen vermeiden.

Extrem hohe oder niedrige Temperaturen können dazu führen, daß die Zahlen auf dem LCD-Display blaß werden und nur noch schwierig abgelesen werden können. Diese Bedingung sollte sich aber von selbst korrigieren, wenn das Keyboard zurück auf eine normale Temperatur gebracht wird.

HINWEIS

Sie können vielleicht Linien im Finish des Gehäuses dieses Keyboards feststellen. Diese Linien sind das Ergebnis des Formprozesses für das Plastikmaterial des Gehäuses. Es handelt sich dabei um keine Risse oder Brüche, so daß Sie sich darüber keine Sorgen machen müssen.

Inhalt

Willkommen 1

Einleitung 2

Vorsichtsmaßnahmen hinsichtlich der Sicherheit 2

Pflege Ihres Keyboards 4

Inhalt 4

Allgemeine Anleitung 6
Wiedergabe eines Demo-Musikstückes 6

Anschlüsse 8
Kopfhörer/Ausgangsbuchse 8
Zuordnungsbare Buchse 8
Zubehör und Sonderzubehör 8

Stromversorgung 9
Batteriebetrieb 9
Einsetzen der Batterien 9
Wichtige Informationen hinsichtlich der Batterien 9
Netzbetrieb 9
Ausschaltautomatik 9
Außerbetriebsetzung der Ausschaltautomatik 9
Einstellungen 9
Speicherbereich 9
Elektrischer Strom 9
Anforderungen an die Stromversorgung 9

Grundlegende Operationen 10
Spielen des Keyboards 10
Wahl einer Klangfarbe 10
Wählen einer Klangfarbe 10
Die Bezeichnungen der Klangfarben-Nummern 128 bis 199 10
Polyphonie 10
Digital-Sampling 10
Verwendung von Nachhall 11
Verwenden von Nachhall 11
Verwendung der Tonhöhenbeugung 11
Verwenden der Tonhöhenbeugung 11
Verwendung der Trommel-Pads 11
Spielen eines Trommel-Pads 11
Trommel-Pad-Sounds 11

Verwendung der automatischen Begleitung 12
Wahl eines Rhythmus 12
Wählen eines Rhythmus 12
Spielen eines Rhythmus 12
Spielen eines Rhythmus 12
Einstellung des Tempos 13
Einstellen des Tempos 13
Verwendung der automatischen Begleitung 13
Verwenden der automatischen Begleitung 13
CASIO CHORD 14
FINGERED 14
FULL RANGE CHORD 15
Verwendung eines Einleitungsmusters 15
Einfügen einer Einleitung 15
Verwendung eines Fill-in-Musters 16

Einfügen eines Fill-in-Musters ... 16
Verwendung einer Rhythmus-Variation ... 16
Einfügen des Variations-Rhythmusmusters ... 16
Verwendung eines Fill-in-Musters mit einem Variations-Rhythmus ... 16
Einfügen eines Fill-in-Musters in eine Rhythmus-Variation ... 16
Synchronstart der Begleitung mit dem Rhythmus ... 16
Verwenden von Synchronstart ... 16
Beendigung mit einem Endungsmuster ... 17
Beenden mit einem Endungsmuster ... 17
Verwendung von Free Session ... 17
Verwenden von Free Session ... 17
Einstellen der Begleitungslautstärke ... 17
Löschen eines Teils der Begleitungsautomatik ... 17

Mixer-Funktion ... 18

Was Sie mit dem Mixer machen können ... 18
Kanal-Zuordnungen ... 18
Verwendung des Kanal-Editier-Modus ... 18
Ausführen von Kanal-Editier-Modus-Einstellungen ... 18
Über die Kanal-Editier-Modus-Einstellungen ... 19
Verwendung des Parameter-Editier-Modus ... 19
Ändern von Parametern ... 19
Wie die Parameter arbeiten ... 20

Synthesizer-Modus ... 21

Synthesizer-Modus-Funktionen ... 21
Synthesizer-Modus-Parameter ... 21
1DCO und 2DCO Klangfarben ... 22
Abspeichern von Anwender-Klangfarben ... 22
Kreieren einer Anwender-Klangfarbe ... 23
Parameter und ihre Einstellungen ... 24
Hinweise zum Kreieren einer Anwender-Klangfarbe ... 24
Bezeichnung einer Anwender-Klangfarbe und Abspeichern im Speicher ... 25
Bezeichnen einer Anwender-Klangfarbe und Abspeichern im Speicher ... 25

Speicher-Funktion ... 27

Spuren ... 27
Wahl einer Spur ... 27
Grundlegende Speicher-Operationen ... 27
Verwendung von Echtzeit-Aufnahme ... 27
Aufnahme mit Echtzeit-Aufnahme ... 27
Inhalt der Spur 1 der Echtzeit-Aufnahme ... 28
Anschlagdynamik-Einstellung ... 28
Mixer-Modus-Einstellungen ... 28
Speicherkapazität ... 28
Speicherung von Speicherdaten ... 29
Variationen der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1 ... 29
Wiedergabe aus dem Speicher ... 29
Wiedergeben aus dem Speicher ... 29
Aufnahme von Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme ... 30
Aufnehmen von Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme ... 30
Inhalt von Spur 1 nach der schrittweisen Aufnahme ... 31
Spezifizieren von Akkorden im normalen Modus ... 31
Spezifizieren der Länge einer Note ... 31
Variationen bei schrittweiser Aufnahme auf Spur 1 ... 31
Aufnahme von mehreren Spuren ... 32
Echtzeit-Aufnahme auf den Spuren 2 bis 6 ... 32
Inhalt der Spuren nach der Echtzeit-Aufnahme ... 32
Aufnahme auf Spuren 2 bis 6 unter Verwendung der schrittweisen Aufnahme ... 33
Spureninhalt nach der schrittweisen Aufnahme ... 33
Ausschalten einer bestimmten Spur ... 33
Pegelmesserinhalt während Aufnahme/ Editierbereitschaft ... 33
Korrektur von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme ... 34
Korrigieren von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme ... 34
Editierung des Speicherinhalts ... 35
Editieren des Speicherinhalts ... 35
Editiertechniken und Display-Inhalt ... 36
Löschung von einzelnen Datensätzen aus dem Speicher ... 36
Löschen von einzelnen Datensätzen aus dem Speicher ... 37
Löschung aller Daten einer bestimmten Spur ... 37
Löschen aller Daten einer bestimmten Spur ... 37

Keyboard-Einstellungen ... 38

Verwendung der Überlagerung ... 38
Überlagern von Klangfarben ... 38
Verwendung der Auftrennung ... 39
Auftrennen des Keyboards ... 39
Gemeinsame Verwendung von Überlagerung und Auftrennung ... 39
Kreieren eines überlagerten, aufgetrennten Keyboards ... 40
Verwendung der Anschlagdynamik ... 40
Ein- und Ausschalten der Anschlagdynamik ... 40
Transponierung des Keyboards ... 41
Transponieren des Keyboards ... 41
Stimmung des Keyboards ... 41
Stimmen des Keyboards ... 41

MIDI ... 42

Was ist MIDI? ... 42
MIDI-Anschlüsse ... 42
MIDI-Kanäle ... 42
General MIDI ... 42
Meldungen ... 42
Änderung der MIDI-Einstellungen ... 44
Ändern der MIDI-Parameter ... 44
Parameter und ihre Anzeigen ... 44
Übertragen von internen Daten ... 46
Übertragen von Daten von dem Keyboard auf eine externe Maschine ... 46
Einlesen übertragener Daten von einer anderen Maschine ... 46

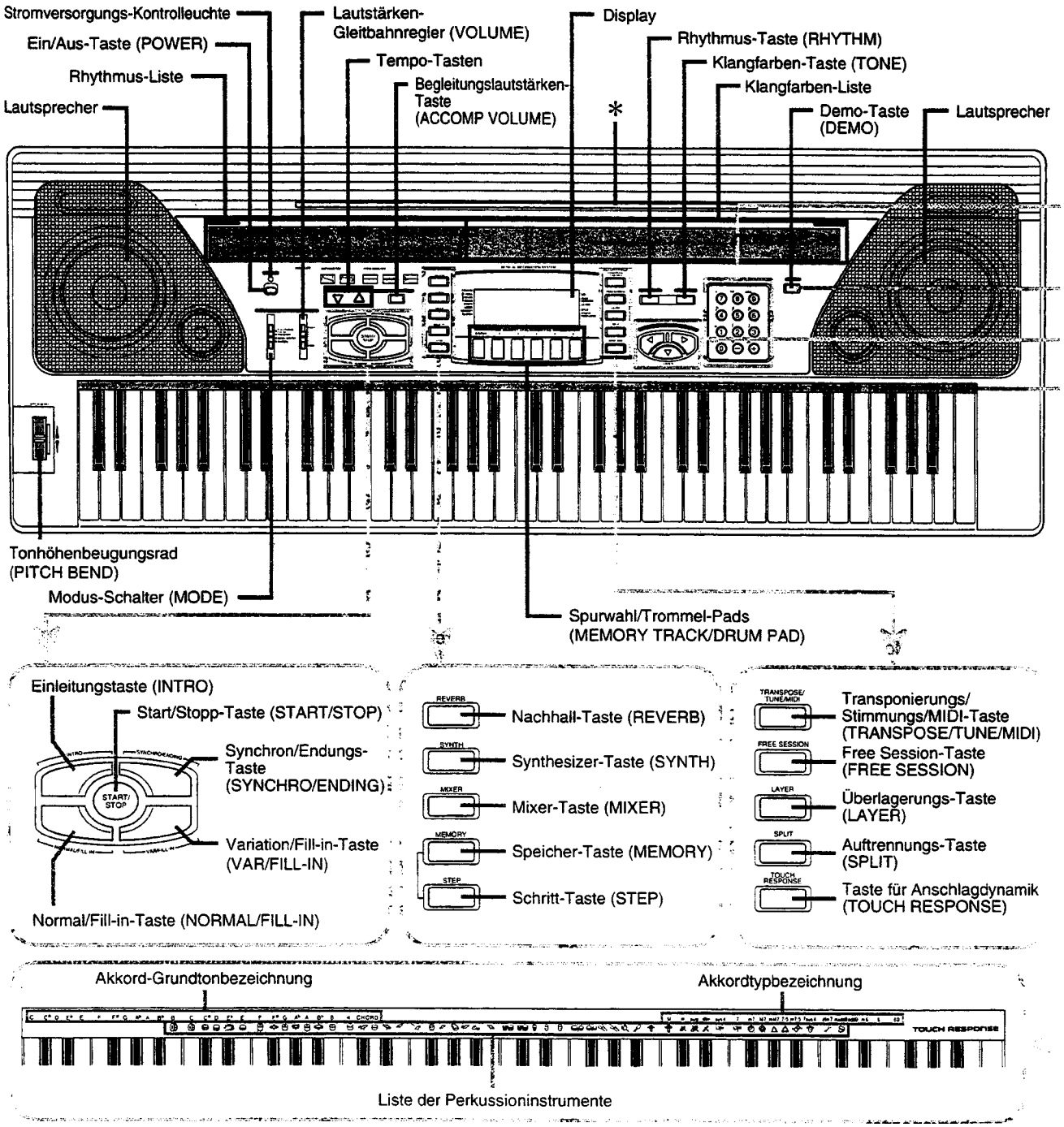
Störungsbeseitigung ... 47

Technische Daten ... 48

Anhang ... 49

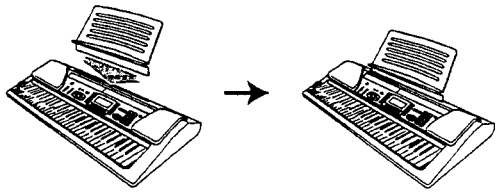
Noten-Tabelle ... 49
Free Session Akkordfolgen-Tabelle ... 50
Trommel-Sound-Liste ... 51
Tabellen der gegriffenen Akkorde ... 52

Allgemeine Anleitung



*Anbringen des Notenständers

Den mit dem Keyboard mitgelieferten Notenständer kräftig in die Nut an der Oberseite des Keyboards hineindrücken.



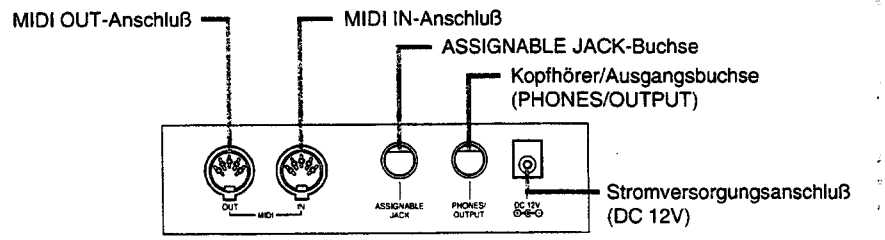
Wiedergabe eines Demo-Musikstückes

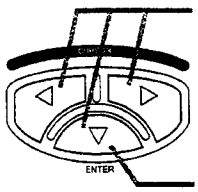
Durch Drücken der DEMO-Taste wird mit der Wiedergabe der Demo-Musikstücke begonnen. Es sind zwei Demo-Musikstücke vorprogrammiert, die kontinuierlich aufeinanderfolgend wiedergegeben werden. Um die Wiedergabe der Demo-Musikstücke zu stoppen, entweder die DEMO-Taste oder die START/STOP-Taste drücken.

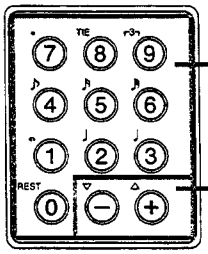
HINWEISE

- Durch Drücken der [+]/[–]-Tasten wird auf das nächste Demo-Musikstück gesprungen.
- Sie können eine Klangfarbe für das Keyboard wählen (Seite 10), bevor Sie mit der Wiedergabe der Demo-Musikstücke beginnen, und danach diese Klangfarbe verwenden, um mit dem Demo-Musikstück mitzuspielen.
- MIDI, Überlagerung und Auftrennung sind während der Wiedergabe eines Demo-Musikstückes außer Betrieb gesetzt.

Rückseite






Zifferntasten
● Für die Eingabe von Zahlen, um die angezeigten Einstellungen zu ändern.
[+]/[–]-Tasten
● Negative Werte können nur unter Verwendung der [+]- und [–]-Taste geändert werden, indem der angezeigte Wert erhöht bzw. vermindert wird.
REST

Über das Display

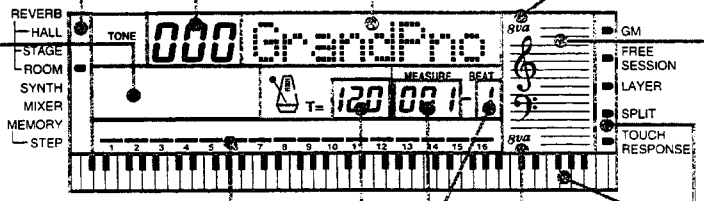
Ein Punkt erscheint, um die gegenwärtig verwendete Funktion (Nachhall, Synthesizer, Mixer, Speicher) anzuzeigen. In diesem Beispiel zeigt das Display an, daß die ROOM-Einstellung der Nachhallfunktion verwendet wird.

Klangfarbennummer/Klangfarbenbezeichnung
Der Klangfarbennummern/Klangfarbenbezeichnungs-Bereich wird auch verwendet, um die Rhythmusnummer und die Rhythmusbezeichnung sowie die verschiedenen Funktionen in dem Synthesizer-Modus, Mixer-Modus und Speicher-Modus anzuzeigen.

[Oktavensymbol] (HOCH)
Erscheint, wenn die auf dem Keyboard erzeugte Note um eine Oktave höher als die auf der Notenlinie angezeigte Note ist.

Die Bezeichnung des gespielten Akkords wird auf dem Display angezeigt, während die automatische Begleitung verwendet wird.

Die Klangfarbennummer wird angezeigt.



Auf dem Keyboard gespielte Noten, aus dem Speicher wiedergegebene Noten, Akkordformen und empfangene MIDI-Daten werden in der Notenlinie auf dem Display angezeigt.

[Pegelmesser]
Die Velocity jedes Kanals wird als einer von drei Pegeln angezeigt. Dieses Display zeigt auch den Ein/Aus-Status der Mixerfunktion an.

Ein Punkt erscheint, um die gegenwärtig verwendete Funktion (General MIDI Modus, Free Session, Überlagerung, Auftrennung, Anschlagdynamik) anzuzeigen.

[Oktavensymbol] (NIEDER)
Erscheint, wenn die von dem Keyboard erzeugte Note um eine Oktave niedriger ist als die in der Notenlinie angezeigte Note.

Die Anzahl der Taktschläge pro Minute wird angezeigt, während die Begleitungsautomatik oder der Speicher-Modus verwendet wird.
Der Tempo-Bereich wird auch für die Anzeige des Mixer-Einstellwertes und des Taktgebers der Speicherfunktion verwendet.

Die Anzahl der Takte wird angezeigt, während ein Rhythmus, die Begleitungsautomatik oder der Speicher-Modus verwendet wird.

Dieses Display zeigt die auf dem Keyboard gespielten Noten, die aus dem Speicher wiedergegebenen. Noten, Akkordformen und die empfangenen MIDI-Daten an.

Die Anzahl der Taktschläge wird angezeigt, während ein Rhythmus, die Begleitungsautomatik oder der Speicher-Modus verwendet wird.
Der Bereich für die Anzahl der Takte/Taktschläge wird auch verwendet, um den Mixer-Kanal und die Parameter der Synthesizerfunktion anzuzeigen.

HINWEIS

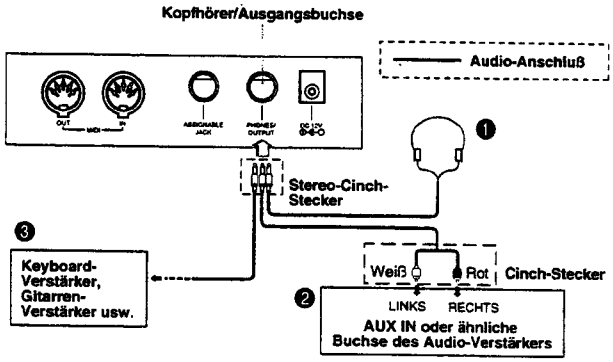
Die Helligkeit der Hintergrundleuchte kann unmittelbar nach dem Einschalten des Keyboards etwa instabil erscheinen. Dies stellt jedoch kein Problem dar, und die Helligkeit sollte nach einigen Sekunden stabilisiert werden.

Anschlüsse

Kopfhörer/Ausgangsbuchse

Bevor Kopfhörer oder andere externe Geräte angeschlossen werden, unbedingt zuerst die Lautstärkeeinstellung des Keyboards und des anzuschließenden Gerätes vermindern. Die gewünschte Lautstärke kann nach Beendigung der Anschlüsse wieder eingestellt werden.

[Rückseite]



Anschließen der Kopfhörer (Abb. ❶)
Durch das Anschließen der Kopfhörer wird der Ausgang von den eingebauten Lautsprechern des Keyboards automatisch ausgeschaltet, so daß Sie auch zu späten Nachtstunden spielen können, ohne jemanden zu stören.

Audio-Gerät (Abb. ❷)
Das Keyboard an ein Audio-Gerät anschließen, wobei ein im Fachhandel erhältliches Verbindungskabel zu verwenden ist, das an einem Ende einen Stereo-Cinch-Stecker und am anderen Ende zwei Cinch-Stecker aufweist. Bei dem an das Keyboard angeschlossenen Stecker muß es sich um einen Stereo-Stecker handeln, da sonst nur ein Stereo-Kanal ausgegeben wird. In dieser Konfiguration ist der Eingangswahlschalter des Audio-Gerätes normalerweise auf die Eingangsbuchse (mit AUX IN oder dgl. markiert) einzustellen, an die das Kabel von dem Keyboard angeschlossen ist. Für weitere Einzelheiten siehe die mit dem Audio-Gerät mitgelieferte Bedienungsanleitung.

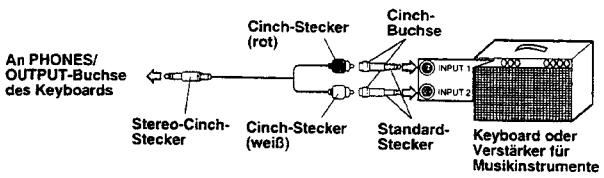
Verstärker für Musikinstrumente (Abb. ❸)
Ein im Fachhandel erhältliches Verbindungskabel verwenden, um das Keyboard an den Verstärker für Musikinstrumente anzuschließen.

HINWEIS

Unbedingt ein Verbindungskabel verwenden, das einen Stereo-Stekker an dem an das Keyboard angeschlossenen Ende und einen Stekker für zwei Kanäle (links und rechts) an der Seite des Verstärkers aufweist. Der falsche Steckertyp an einem Ende führt dazu, daß einer der Stereo-Kanäle verloren wird.

Nach dem Anschluß an einen Verstärker für Musikinstrumente ist die Lautstärke des Keyboards auf einen relativ niedrigen Pegel einzustellen, worauf die gewünschte Lautstärke mit den Reglern des Verstärkers einzustellen ist.

Anschlußbeispiel



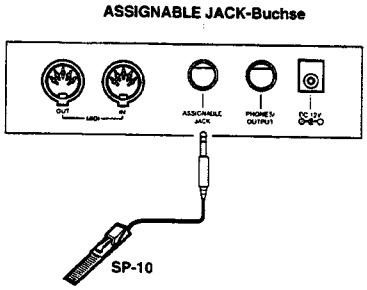
HINWEIS

Sie können das Keyboard auch an einen Computer oder einen Sequenzer anschließen. Für Einzelheiten siehe "MIDI" auf Seite 42.

Zuordnungsbare Buchse

Sie können ein optionales Sustain-Pedal (SP-2 oder SP-10) an die ASSIGNABLE JACK-Buchse anschließen, um die nachfolgend beschriebenen Funktionen verwenden zu können.

Für Einzelheiten über das Wählen der gewünschten Pedalfunktion siehe "ASSIGNABLE JACK TERMINAL" auf Seite 45.



Sustain-Pedal

- Bei Piano-Klangfarben werden die Noten angehalten, wenn das Pedal niedergetreten wird, gleich wie mit dem Dämpfungspedal eines Pianos.
- Bei Orgel-Klangfarben werden die Noten durch das Niederdrücken des Pedals weiterhin gespielt, bis Sie das Pedal freigeben.

Sostenuto-Pedal

- Gleich wie mit dem oben beschriebenen Sustain-Pedal, werden die Noten durch das Niederdrücken des Sostenuto-Pedals angehalten.
- Der Unterschied zwischen dem Sostenuto-Pedal und dem Sustain-Pedal liegt in der Zeitsteuerung. Mit dem Sostenuto-Pedal drücken Sie die Tasten und betätigen danach das Pedal, bevor Sie die Tasten freigeben. Nur die Noten, die beim Drükken des Pedals ertönen, werden angehalten.

Weich-Pedal

Durch Drücken dieses Pedals wird der Sound der gespielten Noten weich gemacht.

Rhythmus-Start/Stopp-Pedal

In diesem Fall führt das Pedal die gleichen Funktionen wie die START/STOP-Taste aus.

Zubehör und Sonderzubehör

Nur das für dieses Keyboard vorgeschriebene Zubehör und Sonderzubehör verwenden. Bei Verwendung von nicht autorisierten Geräten kann es zu Feuer-, Stromschlag- und Verletzungsgefahr kommen.

Stromversorgung

Dieses Keyboard kann von einer normalen Netzdose (bei Verwendung des vorgeschriebenen Netzgerätes) oder von Batterien mit Strom versorgt werden. Immer das Keyboard ausschalten, wenn dieses nicht verwendet wird.

Batteriebetrieb

Immer das Keyboard ausschalten, bevor die Batterien eingesetzt oder ausgetauscht werden.

Einsetzen der Batterien

1. Den Batteriefachdeckel abnehmen.
2. Sechs Mono-Batterien in das Batteriefach einsetzen.
   - Darauf achten, daß die positiven (+) und negativen (–) Enden der Batterien richtig ausgerichtet sind.
3. Die Laschen am Batteriefachdeckel in die dafür vorgesehenen Löcher einsetzen und den Deckel schließen.

Das Keyboard kann vielleicht nicht richtig funktionieren, wenn Sie die Batterien bei eingeschalteter Stromversorgung einsetzen oder austauschen. Falls dies eintritt, das Keyboard aus- und danach wieder einschalten, wodurch die Funktionen wieder normal arbeiten sollten.

Wichtige Informationen hinsichtlich der Batterien

- Nachfolgend ist die ungefähre Lebensdauer der verschiedenen Batteriearten aufgeführt.
  - Standard-Batterielebensdauer: Etwa 2 Stunden (UM-1/R20)
    Etwa 8 Stunden (AM-1/LR20)

  Die beiden obigen Werte entsprechen der normalen Batterielebensdauer bei normaler Temperatur und mittlerer Einstellung der Keyboard-Lautstärke. Die Batterielebensdauer kann durch extreme Temperaturen oder das Spielen bei sehr hoher Lautstärke-Einstellung verkürzt werden.
- Jedes der folgenden Symptome weist auf niedrige Batteriespannung hin. Wenn eines dieser Symptome auftritt, die Batterien möglichst bald austauschen.
  - Stromversorgungs-Kontrollampe blaß
  - Display blaß, schwierig abzulesen
  - Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke
  - Verzerrungen im ausgegebenen Sound
  - Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke
  - Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke
  - Verblassen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird
  - Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt

WICHTIG!

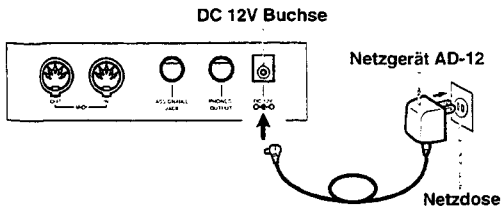
Falsche Handhabung der Batterien kann zu einem Bersten oder Auslaufen führen, wodurch die Gefahr von Verletzungen oder Beschädigungen aufgrund von Kontakt mit Batteriesäure besteht. Unbedingt die folgenden wichtigen Vorsichtsmaßnahmen beachten.

- Darauf achten, daß die positiven (+) und negativen (–) Pole in die richtigen Richtungen weisen, wie es in der Nähe des Batteriefaches angezeigt ist.
- Um Beschädigungen aufgrund von auslaufenden Batterien zu vermeiden, immer die Batterien entfernen, wenn das Keyboard für längere Zeit nicht verwendet werden soll (z.B. vor dem Urlaub).
- Niemals Batterien unterschiedlichen Typs mischen.
- Niemals alte und neue Batterien gemeinsam verwenden.
- Niemals Batterien verbrennen, ihre Pole kurzschließen (miteinander verbinden), Batterien zerlegen oder die Batterien direkter Wärme aussetzen.
- Die Batterien möglichst bald austauschen, wenn Anzeichen von niedriger Batteriespannung auftreten.
- Niemals ein Aufladen der Batterien versuchen.

Netzbetrieb

Für Netzbetrieb darf nur das für dieses Keyboard vorgeschriebene Netzgerät verwendet werden.

Vorgeschriebenes Netzgerät: AD-12



Bitte beachten Sie auch die folgenden wichtigen Warnungen und Vorsichtsmaßnahmen, wenn Sie das Netzgerät verwenden.

WARNUNG!

- Darauf achten, daß das Netzkabel nicht beschädigt wird. Niemals schwere Gegenstände auf dem Netzkabel abstellen und auch das Netzkabel keiner direkten Wärme aussetzen. Anderenfalls kann das Netzkabel beschädigt werden, was zu Feuer und elektrischen Schlägen führen kann.
- Nur das vorgeschriebene Netzgerät verwenden. Jeder andere Typ von Netzgerät kann zu Feuer- und Stromschlaggefahr führen.

VORSICHT!

- Aus Sicherheitsgrüden sollte das Netzgrät immer von der Netzdose abgezogen werden, wenn das Keyboard für längere Zeit nicht verwendet wird (z.B. wenn Sie auf Reisen gehen).
- Immer das Keyboard ausschalten und das Netzgerät von der Netzdose abziehen, wenn Sie das Keyboard nicht verwenden.

WICHTIG!!

- Unbedingt darauf achten, daß das Keyboard ausgeschaltet ist, bevor das Netzgerät angeschlossen oder abgetrennt wird.
- Bei längerer Verwendung erwärmt sich das Netzgerät. Dies ist jedoch normal und stellt keine Störung dar.

Ausschaltautomatik

Bei Batteriebetrieb wird die Stromversorgung des Keyboards automatisch ausgeschaltet, wenn Sie für etwa 6 Minuten keine Operation ausführen. In diesem Fall muß die POWER-Taste gedrückt werden, um die Stromversorgung wieder einzuschalten.

HINWEIS

Bei Verwendung des Netzgerätes für die Stromversorgung des Keyboards ist die Ausschaltautomatik außer Betrieb gesetzt (sie funktioniert nicht).

Außerbetriebsetzung der Ausschaltautomatik

Die TONE-Taste gedrückt halten, während das Keyboard eingeschaltet wird, um die Ausschaltautomatik außer Betrieb zu setzen.

- Wenn die Ausschaltautomatik außer Betrieb gesetzt ist, wird das Keyboard nicht automatisch ausgeschaltet, unabhängig davon, wie lange keine Operation ausgeführt wird.
- Die Ausschaltautomatik wird mit dem Einschalten der Stromversorgung des Keyboards automatisch aktiviert.

Einstellungen

Die Klangfarbe, der Rhythmus und andere "Haupt-Keyboard-Einstellungen", die wirksam sind, wenn Sie die Stromversorgung des Keyboards durch Drücken der POWER-Taste ausschalten oder wenn die Abschaltautomatik die Stromversorgung automatisch ausschaltet, sind wiederum wirksam, wenn Sie die Stromversorgung das nächste Mal einschalten.

Haupt-Keyboard-Einstellungen

Klangfarbennummer, Überlagerung, Auftrennung, Auftrennungspunkt, Anschlagdynamik, Nachhall, Rhythmusnummer, Tempo, Mixer-Modus-Einstellungen (Kanal, Ein/Aus/Solo, Programmänderungsnummer, Lautstärke, Schwenk), General MIDI-Modus Ein/Aus, Grundkanal, MIDI-Änderung Ein/Aus, Begleitungs-MIDI-Ausgang Ein/Aus, Navigierspur, Tonhöhen-Beugungsbereich, Ensemble-Buchsen-Einstellung, Begleitungslautstärke, Anwenderbereich-Klangfarben (Synthesizer-Modus).

Speicherbereich

Zusätlich zu den obigen Einstellungen, bleiben auch die im Speicher-Modus abgespeicherten Daten erhalten, wenn die Stromversorgung des Keyboards ausgeschaltet wird.

Elektrischer Strom

Die oben beschriebenen Einstellungen und Speicherdaten bleiben erhalten, so lange das Keyboard mit elektrischem Strom versorgt wird. Durch das Abziehen des Netzgerätes, wenn keine Batterien eingesetzt sind, oder wenn die eingesetzten Batterien verbraucht sind, wird die elektrische Stromversorgung des Keyboards unterbrochen. Dadurch werden alle Einstellungen auf ihre werksseitigen Vorgaben initialisiert, und die im Speicher abgespeicherten Daten werden gelöscht.

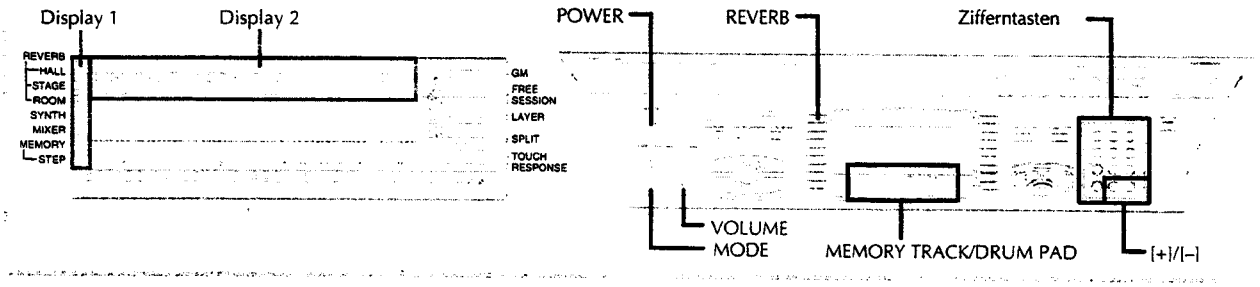
Anforderungen an die Stromversorgung

Beachten Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, wenn Sie sicherstellen möchten, daß die gegenwärtigen Keyboard-Einstellungen und Speicherinhalte nicht verloren werden.

- Achten Sie darauf, daß das Keyboard über das Netzgerät mit Strom versorgt wird, bevor Sie die Batterien austauschen.
- Bevor Sie das Netzgerät abtrennen, darauf achten, daß neue Batterien in das Keyboard eingesetzt sind.
- Darauf achten, daß die Stromversorgung des Keyboards ausgeschaltet ist, bevor Sie die Batterien austauschen oder das Netzgerät abtrennen.

Achten Sie darauf, daß Sie den Speicherinhalt des Keyboards auch auf ein anderes Gerät übertragen können, indem Sie den unter "Übertragung von internen Daten" auf Seite 46 beschriebenen Vorgang verwenden.

Grundlegende Operationen



Dieser Abschnitt enthält Informationen über die Ausführung von grundlegenden Keyboard-Operationen.

Spielen des Keyboards

1. Die **POWER**-Taste drücken, um das Keyboard einzuschalten.
2. Den **MODE**-Schalter auf Position NORMAL stellen.
3. Den **VOLUME**-Gleitbahnregler verwenden, um die Lautstärke auf einen relativ niedrigen Pegel einzustellen.
4. Etwas auf dem Keyboard spielen.

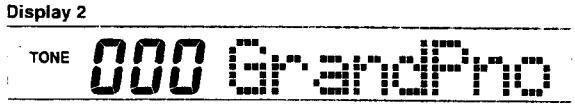
Wahl einer Klangfarbe

Dieses Keyboard weist 200 eingebaute Klangfarben auf. Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um die gewünschte Klangfarbe zu wählen.

Wählen einer Klangfarbe

1. Die gewünschte Klangfarbe in der Klangfarbenliste des Keyboards aufsuchen und deren Klangfarbennummer ablesen.
2. Die **TONE**-Taste drücken.

Display 2



3. Die Zifferntasten verwenden, um die dreistellige Klangfarbennummer der gewünschten Klangfarbe einzugeben.
   Beispiel: Um "032 ACOUSTIC BASS" zu wählen, die Ziffern 0, 3 und dann 2 eingeben.

Display 2

HINWEISE

- Immer alle drei Stellen der Klangfarbennummer eingeben, einschließlich der vorgestellten Nullen (wenn vorhanden). Falls Sie nur eine oder zwei Stellen eingeben und danach stoppen, wird das Display nach einigen Sekunden Ihre Eingabe automatisch löschen.
- Sie können die angezeigte Klangfarbennummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+]-Taste bzw. [–]-Taste drücken.
- Wenn einer der Trommelsätze gewählt ist (Klangfarbennummern 160 bis 167), ist jeder Taste des Keyboards ein unterschiedlicher Perkussion-Sound zugeordnet. Für Einzelheiten siehe Seite 51.
- Die Bezeichnungen der Klangfarben-Nummern 128 bis 199 sind auf der Konsole des Keyboards nicht angegeben. Beachten Sie die folgende Tabelle, wenn Sie eine Klangfarbe in diesem Bereich wählen.

Die Bezeichnungen der Klangfarben-Nummern 128 bis 199

Nr.	Klangfarben-Liste
128	SYNTH-PAD 1
129	SYNTH-PAD 2
130	TOUCH STRINGS*
131	DO AHH*
132	STRINGS HIT*
133	VIBES PIANO*
134	SAW SYNTH
135	TOUCH BASS*
136	STRINGS PIANO*
137	E.PIANO STRINGS*
138	STEREO PIANO
139	12 STR GUITAR
140	BRASS FALL
141	BASS SLIDE
142	FEEDBACK GT
143	PIANO→STRINGS

Nr.	Klangfarben-Liste
144	ECHO P.ORGAN
145	ROTARY ORGAN
146	CHORUSED EP
147	STRINGS GT
148	PAD ENS 1
149	PAD ENS 2
150	SEQUENCE 1
151	SEQUENCE 2
152	SYNTH-PAD 3
153	SYNTH-PAD 4
154	SYNTH-PAD 5
155	SYNTH-PAD 6
156	SYNTH-PAD 7
157	SYNTH-PAD 8
158	REVERSE ECHO
159	FAST TREMOLO

Nr.	Klangfarben-Liste
160	DRUM SET 1
161	DRUM SET 2
162	DRUM SET 3
163	DRUM SET 4
164	DRUM SET 5
165	DRUM SET 6
166	DRUM SET 7
167	DRUM SET 8
168 – 199	Siehe Seite 22

* Was Sie hören unterscheidet sich davon, wie stark Sie das Keyboard drücken.

Polyphonie

Der Ausdruck Polyphonie bezeichnet die maximale Anzahl von Noten, die Sie gleichzeitig spielen können. Dieses Keyboard weist 24notige Polyphonie auf, die die von Ihnen gespielten Noten sowie auch die vom Keyboard gespielten Rhythmus- und automatischen Begleitungsmuster einschließt. Dies bedeutet, daß die Anzahl der für das Spielen des Keyboards verfügbaren Noten (Polyphonie) reduziert wird, wenn ein Rhythmus- oder automatisches Begleitungsmuster vom Keyboard gespielt wird. Achten Sie auch darauf, daß manche Klangfarben nur 12notige Polyphonie aufweisen.

- Wenn der Rhythmus oder die automatische Begleitung gespielt wird, wird die Anzahl der gleichzeitig gespielten Sounds reduziert.

Digital-Sampling

Eine Anzahl der mit diesem Keyboard verwendeten Klangfarben wurden mit einer als Digital-Sampling bezeichneten Technik aufgezeichnet und verarbeitet. Um hohe Qualität der Klangfarben sicherzustellen, werden dabei die niedrigen, mittleren und hohen Bereiche abgetastet und danach kombiniert, um Ihnen Sounds bieten zu können, die verblüffend ähnlich zu den Originalen sind. Sie können vielleicht geringe Unterschiede in der Lautstärke oder Klangqualität bei manchen Klangfarben feststellen, wenn Sie diese an unterschiedlichen Position am Keyboard spielen. Dies ist ein unvermeidliches Ergebnis der Mehrfach-Abtastung und ist kein Anzeichen von Fehlbetrieb.

Verwendung von Nachhall

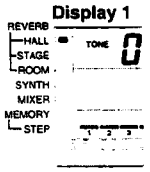
Mit dem Nachhall wird der Effekt eines großen Raumes erzeugt, indem ein Anhalten und Nachhallen des Sounds verursacht wird.

Verwenden von Nachhall

Die REVERB-Taste verwenden, um den Typ des gewünschten Nachhalls zu wählen. Mit jedem Drücken der REVERB-Taste wird auf die nächste der möglichen Einstellungen eines Zyklus geschaltet. Die gegenwärtige Einstellung wird durch einen Punkt auf dem Display des Keyboards angezeigt.

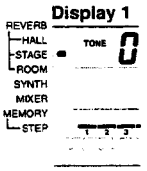
■ HALL

Diese Einstellung kreiert den Effekt einer Konzerthalle.



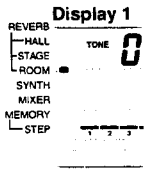
■ STAGE

Mit dieser Einstellung erhalten Sie die Akustik eines kleinen Clubs.



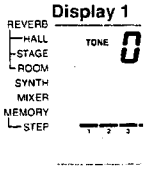
■ ROOM

Verwenden Sie diese Einstellung für ein Studio.



■ Nachhall ausgeschaltet

Der Nachhall ist ausgeschaltet, wenn kein Punkt auf dem Display einen Nachhalleffekt anzeigt.



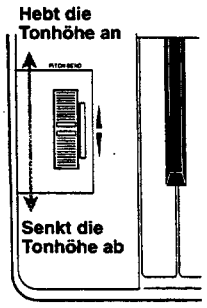
Verwendung der Tonhöhenbeugung

Die Tonhöhenbeugung läßt Sie eine Note "beugen", indem deren Tonhöhe geändert wird. Damit können realistische Effekte für Saxophone und andere Blasinstrument-Klangfarben kreiert werden.

Verwenden der Tonhöhenbeugung

1. Eine Klangfarbe wählen.
   Beispiel: "065 ALTO SAX"

2. Während Sie eine Keyboard-Taste mit Ihrer rechten Hand niederhalten, das **PITCH BEND**-Rad nach oben oder unten drehen.
   Beispiel: Aufwärtsdrehen des PITCH BEND-Rades.
   - Die Tonhöhe der von Ihnen gespielten ALTO SAX Note gleitet glatt nach oben.
   - Sobald Sie die PITCH BEND-Taste freigeben, kehrt die Note auf ihre ursprüngliche Tonhöhe zurück.



▮ HINWEISE ▮

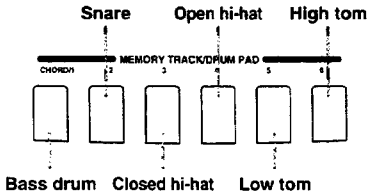
- Der realistischte Effekt wird mit Saxophon- und Elektrogitarren-Klangfarben erhalten, wenn Sie das PITCH BEND-Rad etwa im gleichen Augenblick drehen, wie Sie eine Keyboard-Taste drükken.
- Für Einzelheiten über die Steuerung des Betrags der mit den PITCH BEND-Taste erzeugten Tonhöhenänderung siehe Seite 45.

Verwendung der Trommel-Pads

Dieses Keyboard ist mit insgesamt sechs Trommel-Pads ausgerüstet, die verwendet werden können, um die Trommel-Sounds unabhängig von den Keyboard-Tasten zu spielen.

Spielen eines Trommel-Pads

Einfach auf das Trommel-Pad klopfen, um den Perkussion-Sound zu spielen, der diesem Pad zugeordnet ist.



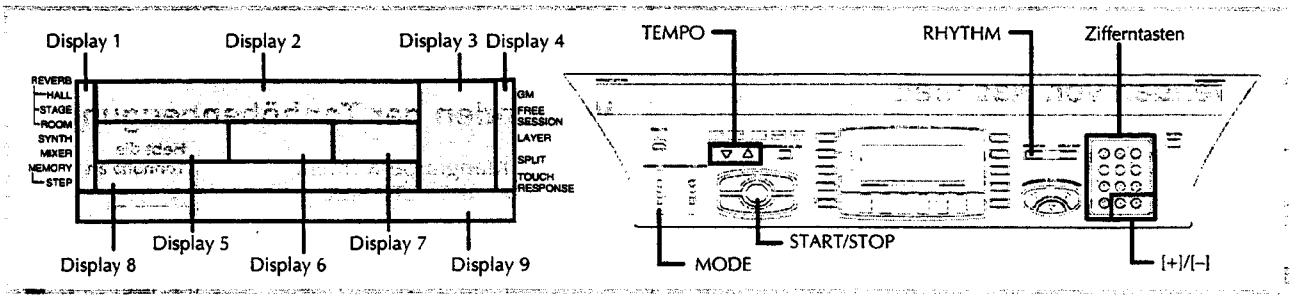
Trommel-Pad-Sounds

Dieses Keyboard zeichnet sich durch insgesamt acht unterschiedliche Trommelsätze* aus, von welchen Sie wählen können, um genau die gewünschten Perkussion-Sounds zu erzeugen. Durch die Wahl eines Trommelsatzes werden die Sounds dieses Satzes automatisch den Trommel-Pads zugeordnet. Um die Trommelsatz-Einstellung zu ändern, den Mixer verwenden, um die dem Kanal 10 zugeordnete Klangfarbe (Trommelsatz)* zu ändern. Für Einzelheiten über die Verwendung des Mixers siehe Seite 18.
*Klangfarben-Nummern: 160 bis 167

▮ HINWEIS ▮

Der Trommelsatz wird auch geändert, wenn die Rhythmusnummer geändert, die im Speicher abgespeicherten Daten wiedergegeben oder die MIDI-Programmänderungsdaten empfangen werden.

Verwendung der automatischen Begleitung



Dieses Keyboard spielt automatisch die Baß- und Akkordteile in Abhängigkeit von den gegriffenen Akkorden. Die Baß- und Akkordteile werden unter Verwendung von Sounds und Klangfarben gespielt, die automatisch in Abhängigkeit von dem verwendeten Rhythmus gewählt werden. Dies bedeutet, daß Sie vollständige und realistische Begleitungen für die Melodien-Noten erhalten, die Sie mit der rechten Hand spielen, um die Stimmung eines aus einer Person bestehenden Ensembles zu kreieren.

Wahl eines Rhythmus

Dieses Keyboard ist mit 100 erregenden Rhythmen ausgerüstet, die Sie gemäß folgendem Vorgang wählen können.

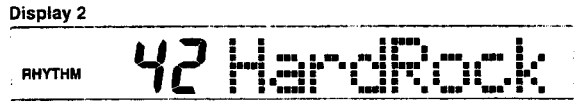
Wählen eines Rhythmus

1. Den gewünschten Rhythmus in der Rhythmusliste des Keyboards aufsuchen und dessen Rhythmusnummer ablesen.
2. Die **RHYTHM**-Taste drücken.

Nummer und Bezeichnung des gewählten Rhythmus

Erscheint, wenn die RHYTHM-Taste gedrückt wird.

3. Die Zifferntasten verwenden, um die zweistellige Rhythmusnummer für den gewünschten Rhythmus einzugeben.
   Beispiel: Um "42 HARD ROCK" zu wählen, die Ziffern 4 und danach 2 eingeben.



HINWEIS

Sie können die angezeigte Rhythmusnummer auch erhöhen oder vermindern, indem Sie die [+]-Taste bzw. [–]-Taste drücken.

Spielen eines Rhythmus

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um das Spielen eines Rhythmus zu starten und zu stoppen.

Spielen eines Rhythmus

1. Den **MODE**-Schalter auf Position NORMAL stellen.
2. Die **START/STOP**-Taste drücken, um mit dem Spielen des gegenwärtig gewählten Rhythmus zu beginnen.
3. Um den gespielten Rhythmus zu stoppen, die **START/STOP**-Taste erneut drücken.

HINWEIS

Alle Keyboard-Tasten sind Melodien-Tasten, wenn der MODE-Schalter auf Position NORMAL gestellt ist.

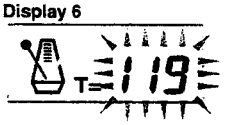
Einstellung des Tempos

Sie können das Tempo des gespielten Rhythmus in einem Bereich von 40 bis 255 Taktschlägen pro Minute einstellen. Die Tempo-Einstellung wird für das Spielen der Akkorde der automatischen Begleitung, für Free Session und für die Speicher-Operationen verwendet.

Einstellen des Tempos

1. Eine der **TEMPO**-Tasten [▲ oder ▼].
   ▲ : Erhöht den angezeigten Wert (erhöht das Tempo)
   ▼ : Vermindert den angezeigten Wert (vermindert das Tempo)

Display 6



- Der blinkende Tempo-Wert verschwindet automatisch aus dem Display, wenn Sie für etwa fünf Sekunden nichts eingeben.

HINWEISE

- Während die Tempo-Einstellung blinkt, können Sie die zifferntasten oder die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um die Tempo-Einstellung zu ändern. Wenn die Zifferntasten verwendet werden, unbedingt alle drei Stellen eingeben, einschließlich vorangestellter Nullen, wenn erforderlich. Um z.B. einen Wert von 90 zu spezifizieren, die folgende Eingabe vornehmen: 090.
- Durch gleichzeitiges drücken beider TEMPO-Tasten [▲ und ▼] wird das Tempo auf den Vorgabe-Wert des gegenwärtig gewählten Rhythmus zurückgestellt.

Verwendung der automatischen Begleitung

Der folgende Vorgang beschreibt, wie die automatische Begleitung des Keyboards verwendet werden kann. Bevor Sie damit beginnen, sollten Sie zuerst den gewünschten Rhythmus wählen und das Tempo des Rhythmus auf den gewünschten Wert einstellen.

Verwenden der automatischen Begleitung

1. Den **MODE**-Schalter auf Position CASIO CHORD, FINGERED oder FULL RANGE CHORD stellen.

2. Die **START/STOP**-Taste drücken, um mit dem Spielen des gegenwärtig gewählten Rhythmus zu beginnen.

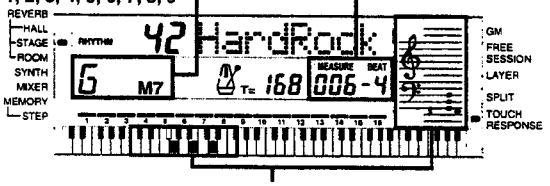
3. Einen Akkord spielen.
   - Der tatsächlich zu verwendende Vorgang für das Spielen eines Akkords hängt von der gegenwärtigen Position des MODE-Schalters ab. Für Einzelheiten über das Spielen von Akkorden siehe die folgenden Seiten.

CASIO CHORD ..... Seite 14
FINGERED ..... Seite 14
FULL RANGE CHORD ..... Seite 15

Gegenwärtige Taktnummer und Taktschlagnummer

Display **Akkordbezeichnung**

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9



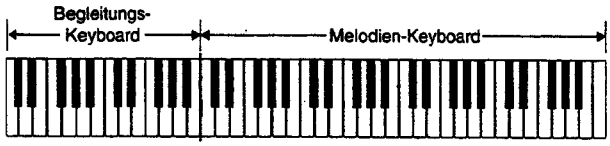
Grundlegendes Greifen des gegenwärtigen Akkords (Kann von dem tatsächlich auf dem Keyboard gespielten Akkord abweichen)

4. Um das Spielen der automatischen Begleitung zu stoppen, erneut die **START/STOP**-Taste drücken.

CASIO CHORD

Diese Methode für das Spielen von Akkorden ermöglicht jedermann das einfache Spielen von Akkorden, unabhängig von dem früheren musikalischen Können und der Erfahrung. Nachfolgend sind das CASIO CHORD "Begleitungs-Keyboard" und "Melodien-Keyboard" beschrieben und die Vorgänge für das Spielen von CASIO CHORDs aufgeführt.

CASIO CHORD Begleitungs-Keyboard und Melodien-Keyboard



I HINWEIS I

Das Begleitungs-Keyboard kann nur für das Spielen von Akkorden verwendet werden. Kein Ton wird erzeugt, wenn Sie das Spielen der einzelnen Noten der Melodie auf dem Begleitungs-Keyboard versuchen.

Akkord-Typen

Die CASIO CHORD Begleitung läßt Sie vier Akkord-Typen mit minimalem Greifvorgang spielen.

Akkord-Typen	Beispiel
Dur-Akkorde Die Dur-Akkord-Bezeichnungen sind über dem Tasten des Begleitungs-Keyboards markiert. Der jeder Taste zugeordnete Akkord entspricht der Note, die von dieser Taste gespielt wurde, als sie dem Melodien-Keyboard zugeordnet war. Achten Sie darauf, daß der durch das Drücken des Begleitungs-Keyboards gespielte Akkord nicht die Oktave wechselt, unabhängig davon, welche Taste Sie für das Spielen dieses Akkords verwenden.	C-Dur (C)
Moll-Akkorde (m) Um einen Moll-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und eine beliebige Begleitungs-Keyboard-Taste rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C-Moll (Cm)
Septimen-Akkorde (7) Um einen Septimen-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und zwei beliebige Begleitungs-Keyboard-Tasten rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C-Septime (C7)
Moll-Septimen-Akkorde (m7) Um einen Moll-Septimen-Akkord zu spielen, die Dur-Akkord-Taste gedrückt halten und drei beliebige Begleitungs-Keyboard-Tasten rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken.	C-Moll-Septime (Cm7)

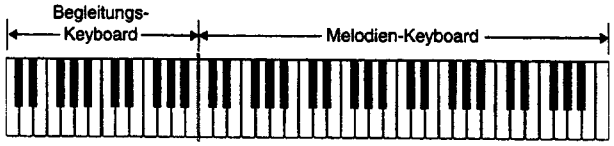
I HINWEIS I

Es macht keinen Unterschied, ob Sie schwarze oder weiße Tasten rechts von der Dur-Akkord-Taste drücken, wenn Sie Moll- und Septimen-Akkorde spielen.

FINGERED

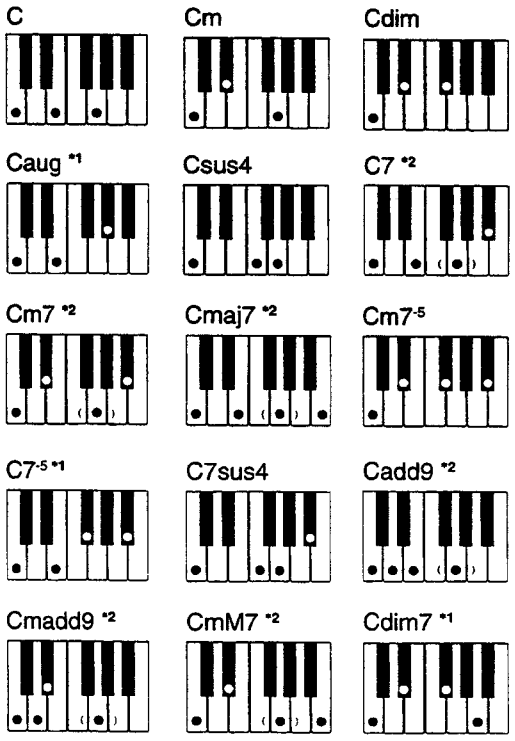
FINGERED gestattet Ihnen das Spielen von insgesamt 15 unterschiedlichen Akkord-Typen. Nachfolgend sind das FINGERED "Begleitungs-Keyboard" und "Melodien-Keyboard" beschrieben und die Vorgänge für das Spielen eines C-Akkords mit FINGERED aufgeführt.

FINGERED Begleitungs-Keyboard und Melodien-Keyboard



I HINWEIS I

Das Begleitungs-Keyboard kann nur für das Spielen von Akkorden verwendet werden. Kein Ton wird erzeugt, wenn Sie das Spielen der einzelnen Noten der Melodie auf dem Begleitungs-Keyboard versuchen.

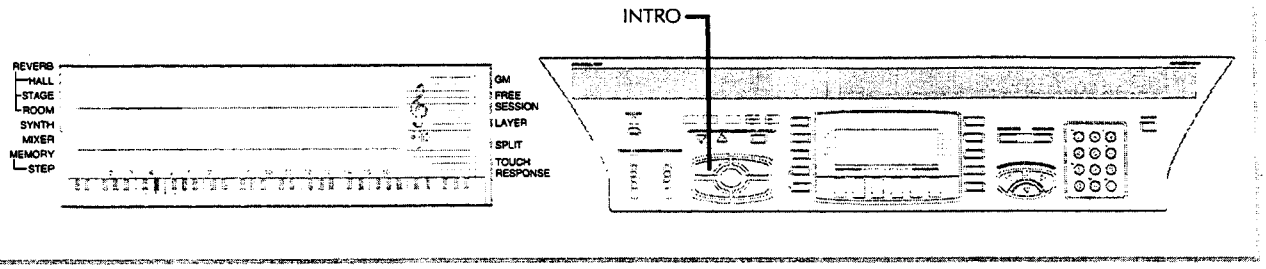


*1: Invertiertes Greifen kann nicht verwendet werden. Die niedrigste Note ist der Grundton.

*2: Der gleiche Akkord kann gespielt werden, ohne daß die fünfte G-Taste gedrückt werden muß.

I HINWEISE I

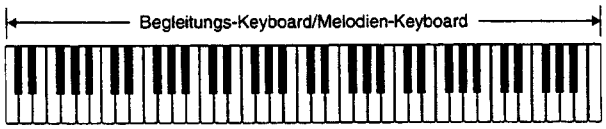
- Mit Ausnahme der im obigen Hinweis*1 spezifizierten Akkorde, werden durch das invertierte Greifen (z.B. durch Spielen von E-G-C oder G-C-E anstelle von C-E-G) die gleichen Akkorde wie durch das normale Greifen erzeugt.
- Mit Ausnahme der im obigen Hinweis*2 spezifizierten Ausnahme, müssen alle Tasten gedrückt werden, die den Akkord ausmachen. Falls auch nur eine Taste nicht gedrückt wird, wird der gewünschte FINGRED Akkord nicht gespielt.



FULL RANGE CHORD

Diese Begleitungs-Methode gestattet das Spielen von insgesamt 38 unterschiedlichen Akkord-Typen: die 15 mit FINGERED verfügbaren Akkord-Typen plus 23 zusätzliche Typen. Das Keyboard interpretiert jede Eingabe von drei oder mehr passenden Tasten eines FULL RANGE CHORD Musters als einen Akkord. Jede andere Eingabe (d.h. nicht ein FULL RANGE CHORD Muster) wird als Spielen der Melodie interpretiert. Daher besteht kein Bedarf für ein separates Begleitungs-Keyboard, so daß das gesamte Keyboard (von Ende bis Ende) als Melodien-Keyboard funktioniert, das für das Spielen von Melodie und Akkorden verwendet werden kann.

FULL RANGE CHORD Begleitungs-Keyboard und Melodien-Keyboard

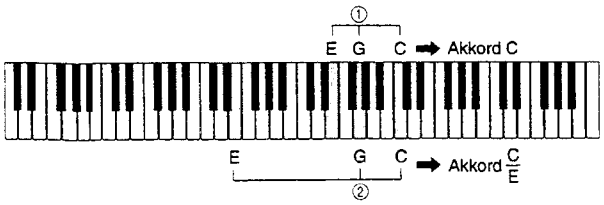


< Von diesem Keyboard erkannte Akkorde >

Akkord-Typen	Anzahl der Typen
Entsprechender FINGERED Akkord	**15** (Seite 14)
Andere Akkorde	**23** Nachfolgend sind Beispiele von Akkorden aufgeführt, die C als die Baßnote verwenden. C6 • Cm6 • C69 C♯/C • D/C • E/C • F/C • G/C • A♭/C • B♭/C B/C • C♯m/C • Dm/C • Fm/C • Gm/C • Am/C • B♭m/C Dm7♭5/C • A♭7/C • F7/C • Fm7/C • Gm7/C • A♭add9/C

Beispiel: Spielen eines C-Dur-Akkords.

Jeder der in der nachfolgenden Abbildung gezeigten Greifvorgänge erzeugt den C-Dur-Akkord.

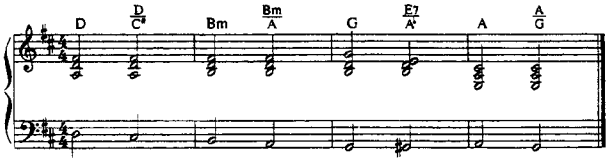


HINWEISE

- Gleich wie in dem FINGERED-Modus (Seite 14), können Sie die Noten, die einen Akkord bilden, in jeder beliebigen Kombination spielen (①).
- Wenn die einen Akkord bildenden Noten um fünf oder mehr Noten getrennt sind, wird der niedrigste Sound zum Grundton (②).

< Musikbeispiel >

Klangfarben: 016
Rhythmus: 05
Tempo: 070



Verwendung eines Einleitungsmusters

Diese Keyboard läßt Sie eine kurze Einleitung in ein Rhythmusmuster einfügen, um einen glatteren und mehr natürlichen Beginn zu erhalten.

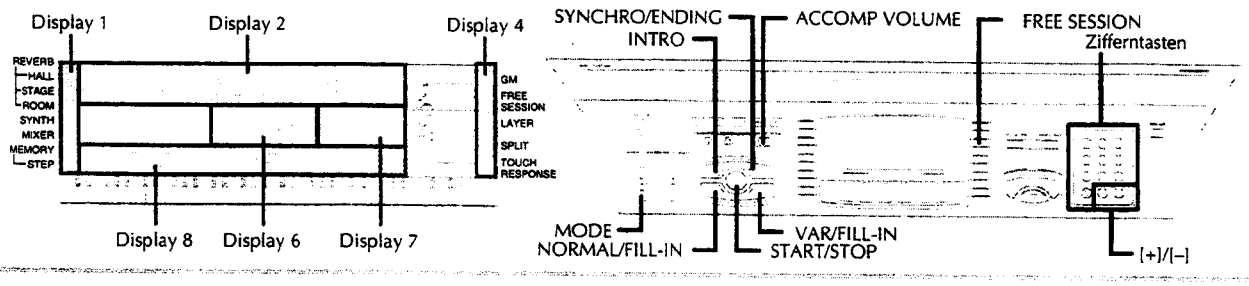
Der nachfolgende Vorgang beschreibt, wie die Einleitungsfunktion zu verwenden ist. Bevor Sie damit beginnen, sollten Sie zuerst den gewünschten Rhythmus wählen und das Tempo einstellen.

Einfügen einer Einleitung

1. Die **INTRO**-Taste drücken, um den gewählten Rhythmus mit einem Einleitungsmuster zu starten.
   - Mit der obigen Einstellung wird das Einleitungsmuster gespielt, und der Rhythmus startet, sobald Sie eine Taste auf dem Begleitungs-Keyboard drücken.

HINWEIS

Das Standard-Rhythmusmuster beginnt zu spielen, nachdem das Einleitungsmuster beendet ist.



Verwendung eines Fill-in-Musters

Fill-in-Muster lassen Sie momentan das Rhythmusmuster ändern, um eine interessante Variation Ihrer Darbietung hinzuzufügen.

Der folgende Vorgang beschreibt die Verwendung der Fill-in-Funktion.

Einfügen eines Fill-in-Musters

1. Die **START/STOP**-Taste drücken, um mit dem Spielen des Rhythmus zu beginnen.
2. Die **NORMAL/FILL-IN**-Taste drücken, um ein Fill-in-Muster für den verwendeten Rhythmus einzufügen.

HINWEIS

Das Fill-in-Muster wird nicht gespielt, wenn sie die NORMAL/FILL-IN-Taste drücken, während ein Einleitungsmuster gespielt wird.

Verwendung einer Rhythmus-Variation

Zusätzlich zu dem Standard-Rhythmusmuster können Sie auch auf ein sekundäres "Variations"-Rhythmusmuster umschalten, um eine Variation zu erhalten.

Einfügen des Variations-Rhythmusmusters

1. Die **START/STOP**-Taste drücken, um mit dem Spielen des Rhythmus zu beginnen.
2. Die **VAR/FILL-IN**-Taste drücken, um auf das Variationsmuster für den verwendeten Rhythmus umzuschalten.

HINWEIS

Um auf das Standard-Rhythmusmuster zurückzuschalten, die NORMAL/FILL-IN-Taste drücken.

Verwendung eines Fill-in-Musters mit einem Variations-Rhythmus

Sie können auch ein Fill-in-Muster einfügen, während ein Variations-Rhythmusmuster gespielt wird.

Einfügen eines Fill-in-Musters in eine Rhythmus-Variation

1. Während ein Variations-Rhythmusmuster gespielt wird, die **VAR/FILL-IN**-Taste drücken, um ein Fill-in-Muster für den verwendeten Variations-Rhythmus einzufügen.

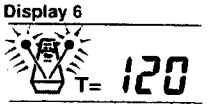
Synchronstart der Begleitung mit dem Rhythmus

Sie können das Keyboard so einstellen, daß der Rhythmus gleichzeitig mit Ihrem Spielen der Begleitung auf dem Keyboard gestartet wird.

Der nachfolgende Vorgang beschreibt, wie Synchronstart zu verwenden ist. Bevor Sie beginnen, sollten Sie zuerst den gewünschten Rhythmus wählen, das Tempo einstellen und den MODE-Schalter verwenden, um die gewünschte Methode für das Spielen der Akkorde (NORMAL, CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD) zu wählen.

Verwenden von Synchronstart

1. Die **SYNCHRO/ENDING**-Taste drücken, um das Keyboard auf die Synchronstart-Bereitschaft zu schalten.



2. Einen Akkord spielen, wodurch das Rhythmusmuster automatisch einsetzt.

HINWEISE

- Falls der MODE-Schalter auf Position NORMAL gestellt ist, wird nur der Rhythmus gespielt (ohne einem Akkord), wenn Sie auf dem Keyboard spielen.
- Falls Sie die INTRO-Taste drücken, bevor Sie irgendetwas auf dem Keyboard spielen, startet der Rhythmus automatisch mit einem Einleitungsmuster, sobald Sie etwas auf dem Keyboard spielen.
- Um die Synchronstart-Bereitschaft freizugeben, die SYNCHRO/ENDING-Taste nochmals drücken.

Beendigung mit einem Endungsmuster

Sie können Ihre Darbietung mit einem Endungsmuster beenden, das den verwendeten Rhythmus natürlich ausklingen läßt. Der folgende Vorgang beschreibt, wie ein Endungsmuster eingefügt werden kann. Achten Sie darauf, daß das tatsächlich gespielte Endungsmuster von dem verwendeten Rhythmusmuster abhängt.

Beenden mit einem Endungsmuster

1. Während der Rhythmus gespielt wird, die **SYNCHRO/ENDING**-Taste drücken. Dadurch wird das Endungsmuster gespielt und die Rhythmusbegleitung wird beendet.
   - Die Zeitsteuerung für den Start des Endungsmusters hängt davon ab, wann Sie die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken. Falls Sie die Taste vor dem zweiten Taktschlag des gegenwärtigen Taktes drücken, beginnt das Endungsmuster sofort zu spielen. Wird die Taste an einem beliebigen Zeitpunkt in dem Takt nach dem zweiten Taktschlag gedrückt, setzt das Endungsmuster am Beginn des folgenden Taktes ein.

Verwendung von Free Session

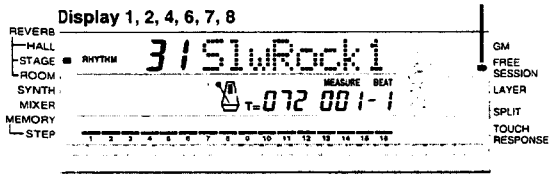
Dieses Keyboard ist mit einer Auswahl von "Free Sessions" vorprogrammiert, bei welchen es sich um automatische Begleitungen handelt, die automatisch Akkordfolgen, Klangfarben und Tempo-Einstellungen auf Tastendruck an den gegenwärtigen Rhythmus anpassen. Mit dem Start einer Free Session wird das gesamte Keyboard zu einem Melodien-Keyboard für das Mitspielen zu den wiederholenden Akkordfolgen der Free Session.

Verwenden von Free Session

1. Die **FREE SESSION**-Taste drücken.

Erscheint während Free Session

Display 1, 2, 4, 6, 7, 8



2. Die **START/STOP**-Taste drücken.
   - Die START/STOP-Taste erneut drücken, um die Free Session Begleitungsautomatik zu stoppen.

HINWEISE

- Der Grundton des ersten Akkords ist das C (für Akkordfolgen siehe Seite 50). Der Grundton des ersten Akkords kann geändert werden, indem eine einzelne Taste des Begleitungs-Keyboards anstelle von Schritt 2 in dem obigen Vorgang gedrückt wird.
- Sie können auch die INTRO-, NORMAL/FILL-IN-, VAR/FILL-IN- und SYNCHRO/ENDING-Tasten während der Verwendung von Free Session verwenden. Achten Sie jedoch darauf, daß die INTRO-Taste nicht funktioniert während eine automatische Free Session Begleitung gespielt wird. Falls Sie während des Spielens einer automatischen Free Session Begleitung die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken, funktionieren die INTRO-, NORMAL/FILL-IN- und VAR/FILL-IN-Tasten nicht, bis das Spielen der automatischen Begleitung beendet ist.
- Durch Drücken der FREE SESSION-Taste, während die Free Session-Begleitungsautomatik spielt, wird auf das Spielen des normalen Rhythmus umgeschaltet.
- Die Free Session-Klangfarben-, Rhythmus- und Tempo-Einstellungen können geändert werden, während die Begleitung spielt oder gestoppt ist. Die Tonart der Begleitung kann jedoch nur bei gestoppter Begleitung geändert werden. Änderung des Rhythmus beeinflußt nicht die Akkordfolge.

Einstellen der Begleitungslautstärke

Sie können die Lautstärke der Begleitungsteile als Wert im Bereich von 000 (Minimum) bis 127 einstellen.

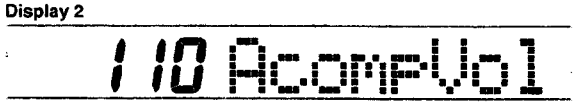
1. Die **ACCOMP VOLUME**-Taste drücken.

Gegenwärtige Einstellung der Begleitungslautstärke

Display 2

2. Die Zifferntasten oder die [+]/[–]-Tasten verwenden, um den gegenwärtigen Lautstärken-Einstellwert zu ändern.
   Beispiel: 110

Display 2



HINWEISE

- Der in Schritt 1 erscheinende, gegenwärtige Begleitungslautstärkenwert verschwindet automatisch aus dem Display, wenn Sie innerhalb von etwa fünf Sekunden nichts eingeben.
- Die von Ihnen mit dem Mixer getätigten Kanal-Balance-Einstellungen bleiben erhalten, wenn Sie die Begleitungslautstärken-Einstellung ändern.
- Durch gleichzeitiges Drücken der [+]- und [–]-Tasten wird die Begleitungslautstärke automatisch auf 95 eingestellt.

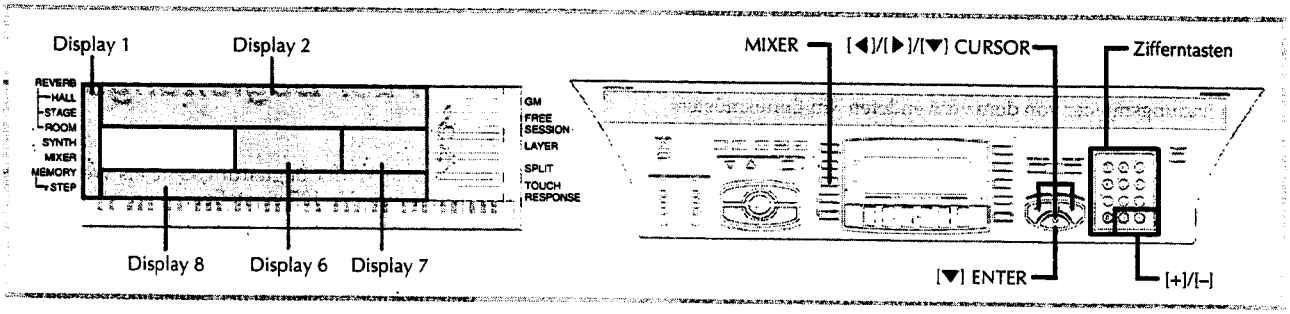
Löschen eines Teils der Begleitungsautomatik

Die Muster der Begleitungsautomatik dieses Keyboards bestehen aus vier Teilen: Akkord 1, Akkord 2, Baß und Rhythmus. Sie können den Mixer (Seite 18) verwenden, um die Teile zu löschen, die während der Begleitung nicht gehört werden sollen.

HINWEIS

Bei manchen Rhythmen kann ein Teil der Begleitungsautomatik lauter Pausen enthalten (nichts wird gespielt).

Mixer-Funktion



Was Sie mit dem Mixer machen können

Diese Keyboard läßt Sie mehrere unterschiedliche Musikinstrumentteile gleichzeitig während des Spielens der Begleitungsautomatik, der Speicher-Wiedergabe, des Empfangs von Daten über die MIDI-Anschlüsse usw. spielen. Der Mixer ordnet jedes Teil einem separaten Kanal (1 bis 16) zu und läßt Sie die Kanal-Ein/Aus-, Lautstärken- und Schwenkpunkt-Parameter jedes Kanals steuern.

Kanal-Zuordnungen

Nachfolgend ist gezeigt, welche Teile jedem der 16 Kanäle zugeordnet sind.

Kanal-Nummer	Teil
Kanal 1	Haupt-Klangfarbe
Kanal 2	Überlagerte Klangfarbe
Kanal 3	Aufgetrennte Klangfarbe
Kanal 4	Überlagerte/aufgetrennte Klangfarbe
Kanal 5	Kein Ton*
Kanal 6	Kein Ton*
Kanal 7	Teil 1 der automatischen Begleitungsakkorde
Kanal 8	Teil 2 der automatischen Begleitungsakkorde
Kanal 9	Baßteil der automatischen Begleitung
Kanal 10	Rhythmusteil der automatischen Begleitung, Trommel-Pad
Kanal 11	Speicher-Spur 1
Kanal 12	Speicher-Spur 2
Kanal 13	Speicher-Spur 3
Kanal 14	Speicher-Spur 4
Kanal 15	Speicher-Spur 5
Kanal 16	Speicher-Spur 6

* Die Kanäle 5 und 6 erzeugen nur dann Töne, wenn sie MIDI-Signale empfangen.

Für Informationen über die überlagerten, aufgetrennten und überlagerten/aufgetrennten Klangfarben siehe Seite 38.
Für Informationen über den Speicher siehe Seite 27.

HINWEISE

- Normalerweise ist das Keyboard-Spiel dem Kanal 1 zugeordnet, wogegen die Trommel-Pads dem Kanal 10 zugeordnet sind. Wenn jedoch die automatische Akkordbegleitung verwendet wird, ist jeder Teil der Begleitung den Kanälen 7 bis 10 zugeordnet.
- Kanal 10 kann nicht als ein Solo-Kanal eingestellt werden.
- Die Ein/Aus-Einstellungen für Kanal 10 sind nur gültig, wenn Kanal 1 eingeschaltet ist.
- Wenn dieses Keyboard als Klangquelle für einen extern angeschlossenen Computer oder ein anderes MIDI-Gerät verwendet wird, sind alle 16 Kanäle den Musikinstrumententeilen zugeordnet. In diesem Fall ist Kanal 10 nur für die Trommelteile reserviert.

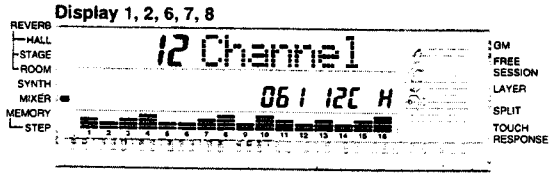
Die über den Kanal, der durch die Schritte 1 und 2 unter "Ausführen von Kanal-Editier-Modus-Einstellungen" in der rechten Spalte auf dieser Seite gewählt wurde, gespielten Noten werden auf dem angezeigten Keyboard und der Notenlinie angezeigt.

Verwendung des Kanal-Editier-Modus

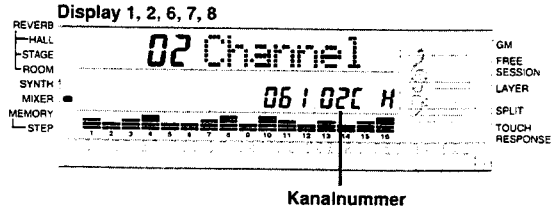
Der Kanal-Editier-Modus kann verwendet werden, um die Status-Einstellung (Ein, Aus, Solo) eines Kanals zu ändern, einen bestimmten Teil zu löschen oder einen bestimmten Teil alleine zu spielen.

Ausführen von Kanal-Editier-Modus-Einstellungen

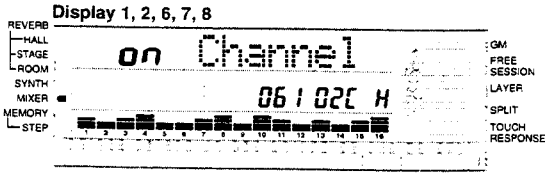
1. Die **MIXER**-Taste drücken.
   • Dadurch wird der Kanal-Editier-Modus aufgerufen.



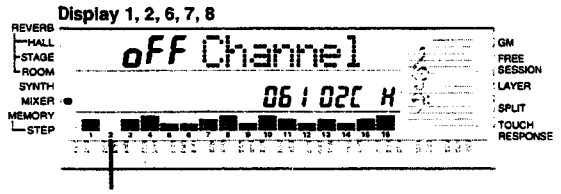
2. Die [+]/[–]-Tasten verwenden, um einen Kanal zu wählen.
   Beispiel: Zu wählen ist Kanal 2.



3. Die [▶]-Taste drücken, um die Ein-, Aus- und Solo-Wahlanzeige anzuzeigen.



4. Die [+]/[–]-Tasten verwenden, um Ein, Aus oder Solo zu wählen.
Beispiel: Ausschalten des Kanals.



- Die [◀]-Taste drücken, um auf die Kanal-Wahlanzeige zurückzukehren.
- Die MIXER-Taste drücken, um den Kanal-Editier-Modus zu verlassen.

I HINWEIS I

Das MIDI-Daten-Display zeigt nur die Daten für die mit dem Mixer gewählten Kanäle.

Über die Kanal-Editier-Modus-Einstellungen

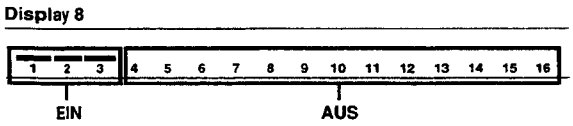
Nachfolgend ist in allen Einzelheiten beschrieben, was mit jeder der verfügbaren Kanal-Editier-Modus-Einstellung (Ein, Aus, Solo) passiert.

■ Ein (On)

Diese Einstellung schaltet den gegenwärtig gewählten Kanal ein, was durch einen Punkt angezeigt wird, der an der Unterseite des Pegelmessers für diesen Kanal erscheint. Dies ist auch die Vorgabe-Einstellung für alle Kanäle, wenn das Keyboard eingeschaltet wird.

■ Aus (Off)

Dieses Einstellung schaltet den gegenwärtig gewählten Kanal aus, was dadurch angezeigt wird, daß der Punkt an der Unterseite des Pegelmessers für diesen Kanal fehlt.



■ Solo (Solo)

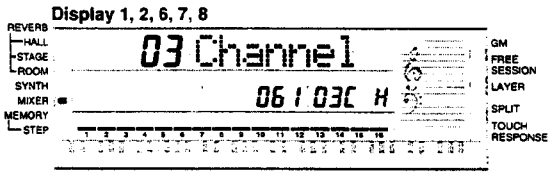
Durch die Wahl dieser Option werden der gegenwärtig gewählte Kanal ein- und alle anderen Kanäle ausgeschaltet, was durch einen Punkt nur an der Unterseite des Pegelmessers des eingeschalteten Kanals angezeigt wird.

Verwendung des Parameter-Editier-Modus

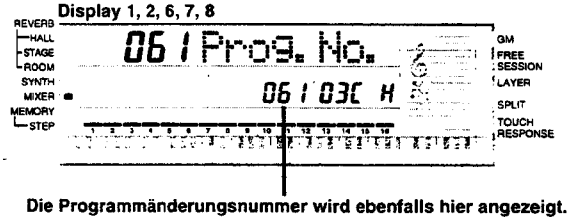
In dem Parameter-Editier-Modus können Sie die Einstellungen von sechs Parametern (einschließlich Klangfarbe, Lautstärke und Schwenkpunkt) für den im Kanal-Editier-Modus gewählten Kanal ändern.

Ändern von Parametern

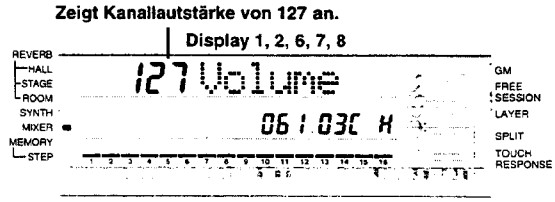
1. Verwenden Sie den Kanal-Editier-Modus, um den Kanal zu wählen, dessen Parameter Sie ändern möchten.
Beispiel: Wählen Sie Kanal 3.



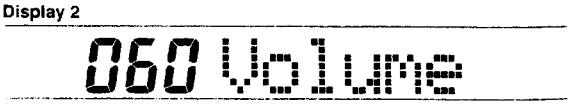
2. Die [▼]-Taste verwenden, um den Parameter-Editier-Modus aufzurufen.



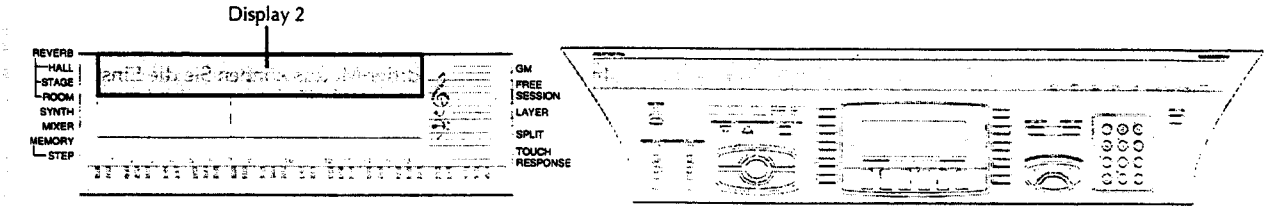
3. Die [◀]-Taste und die [▶]-Taste verwenden, um den Parameter zu wählen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.
Beispiel: Wählen Sie die Lautstärke-Einstellung, indem "Volume" angezeigt wird.
- Mit jedem Drücken der [◀]- oder [▶]-Taste wird zyklisch zwischen den Parametern umgeschaltet.



4. Die Zifferntasten oder die [+]- und [–]-Taste verwenden, um die Parameter-Einstellung zu ändern.
Beispiel: Ändern Sie die Einstellung auf "060".



- Durch Drücken der MIXER-Taste wird der Parameter-Editier-Modus verlassen.
- Durch Drücken der [▼]-Taste wird auf die Kanal-Wahlanzeige zurückgekehrt.



Wie die Parameter arbeiten

Nachfolgend sind die Parameter aufgeführt, deren Einstellungen in dem Parameter-Editier-Modus geändert werden können.

■ Programm-Änderungsnummer (Program Change Number (000 bis 199))

Dieser Parameter steuert die dem Kanal zugeordnete Klangfarbe.

Display 2

061 Prog. No.

I HINWEIS I

Nur die Klangfarben-Nummern 160 (DRUM SET1) bis 167 (DRUM SET8) können für Kanal 10 gewählt werden.

■ Lautstärke (Volume (000 bis 127))

Dies ist der Parameter, der die Lautstärke des gewählten Kanals steuert.

Display 2

127 Volume

■ Schwenkpunkt (Pan Point (000 bis 127))

Dieser Parameter steuert den Schwenkpunkt, d.h. den Mittelpunkt der linken und rechten Stereo-Kanäle. Die Einstellung 64 spezifiziert die Mitte, ein Wert weniger als 64 verschiebt den Punkt nach links, und ein Wert größer als 64 verschiebt den Punkt nach rechts.

Display 2

064 Pan

■ Feinabstimmung (Fine Tune (–50 bis +50))

Dieser Parameter steuert die Feinabstimmung der Tonhöhe des gewählten Kanals in Cent-Einheiten.

Display 2

00 FineTune

■ Grobabstimmung (Coarse Tune (–12 bis +12))

Dieser Parameter steuert die Grobabstimmung der Tonhöhe des gewählten Kanals in Halbtonschritten.

Display 2

00 C. Tune

■ Ausdruck (Expresssion (000 bis 127))

Dieser Parameter steuert die Lautstärke des gewählten Kanals. Obwohl dieser Parameter identisch mit dem Lautstärke-Parameter ist, gestatten die beiden Lautstärken-Einstellungen größere Kontrolle über die Kanal-Lautstärke für Desktop-Musikapplikationen.

Display 2

127 Express

I HINWEIS I

Durch Änderung der Mixer-Einstellungen werden die entsprechenden MIDI-Meldungen an dem MIDI-Anschluß ausgegeben.

Synthesizer-Modus

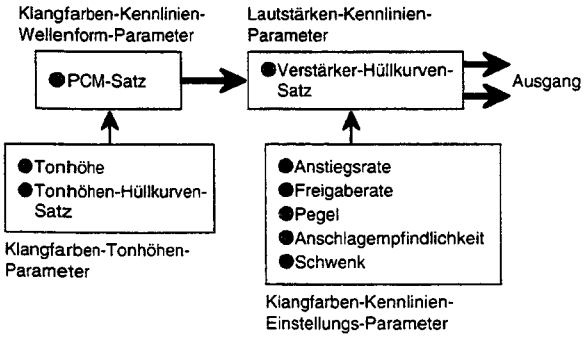
Der Synthesizer-Modus dieses Keyboards bietet die Werkzeuge für das Kreieren Ihrer eigenen Original-Klangfarben. Einfach eine der eingebauten Klangfarben wählen und danach deren Parameter ändern, um Ihren eigenen Original-Sound zu kreieren. Sie können Ihre Sounds sogar im Speicher abspeichern und danach mit dem gleichen Vorgang wie für die Wahl einer Preset-Klangfarbe aufrufen.

Synthesizer-Modus-Funktionen

Nachfolgend ist beschrieben, wie die einzelnen im Synthesizer-Modus verfügbaren Funktionen verwendet werden können.

Synthesizer-Modus-Parameter

Die in das Keyboard eingebauten Preset-Klangfarben bestehen aus einer Anzahl von Parametern. Um eine Anwender-Klangfarbe zu kreieren, zuerst eine General MIDI Klangfarbe (000 bis 127) oder eine Synthesizer-Klangfarbe (128 bis 159) aufrufen und danach deren Parameter ändern, um diese auf Ihre eigene Klangfarbe zu ändern. Achten Sie darauf, daß die Trommelsatz-Klangfarben (160 bis 167) nicht als Grundlage für eine Anwender-Klangfarbe verwendet werden können.
Die nachfolgende Abbildung zeigt die Parameter, die die Preset-Klangfarben ausmachen, sowie die Funktionen dieser Parameter. Wie Sie dieser Abbildung entnehmen können, können diese Parameter in vier Gruppen aufgeteilt werden, die nachfolgend in allen Einzelheiten beschrieben sind.

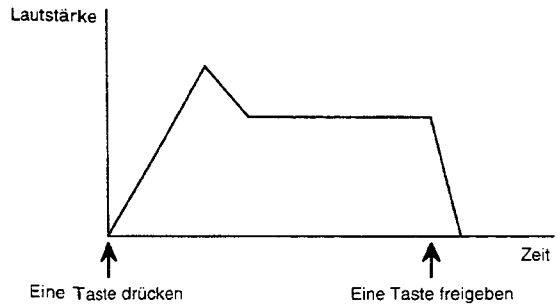


(1) Klangfarben-Kennlinien-Wellenform-Parameter

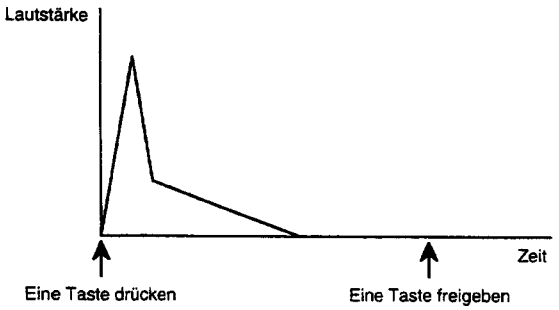
■ PCM-Satz (PCM Set)
Dieser Parameter bestimmt die Kennlinie einer Klangfarbe, indem deren digital gesampelte Wellenform umgeschaltet wird. Sie können ein Piano, eine Gitarre, einen Synthesizer oder jede andere einer Vielzahl von digital gesampelten Wellenformen wählen.

(2) Lautstärken-Kennlinien-Parameter

■ Verstärker-Hüllkurven-Satz (Amp Envelope Set)
Dieser Satz läßt Sie zwischen einer Anzahl von verschiedenen Lautstärken-Hüllkurven wählen: Langsamer Anstieg beim starken Drücken einer Taste, schneller ansteig beim Drücken einer Taste, kontinuierlicher Sound bei gedrückt gehaltener Taste usw.



Langsamer Anstieg gefolgt von einer anhaltenden Klangfarbe.



Plötzlicher Anstieg gefolgt von einem langsamen Abfall.

I HINWEIS I

Die Verstärker-Hüllkurven-Einstellwerte im Bereich von 000 bis 048 dienen für die Lautstärken-Hüllkurven der abklingenden Note, wogegen die Werte im Bereich von 049 bis 137 für die Lautstärken-Hüllkurven der anhaltenden Note dienen.

(3) Klangfarben-Tonhöhen-Parameter

■ Tonhöhe (Pitch)
Dieser Parameter steuert die gesamte Tonhöhe der Klangfarbe.

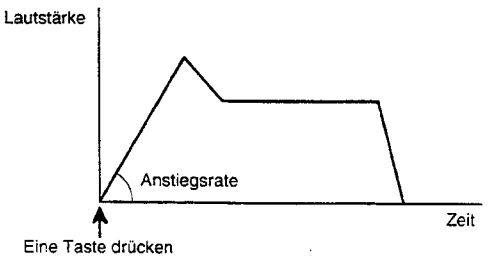
■ Tonhöhen-Hüllkurven-Satz (Pitch Envelope Set)
Dieser Parameter bietet eine Anzahl von Tonhöhen-Hüllkurven, aus welchen Sie wählen können.

I HINWEIS I

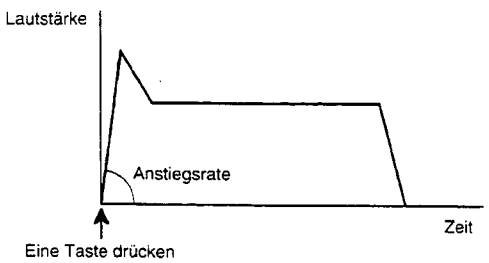
Ein Wert von 00 spezifiziert keine Änderung, ein Wert von 01 bis 19 ändert das Vibrato und ein Wert von 20 bis 49 ändert einen Parameter (anders als Vibrato).

(4) Klangfarben-Kennlinien-Einstellungs-Parameter

■ Anstiegsrate (Attack Rate)
Dieser Parameter läßt Sie die Anstiegsgeschwindigkeit (die Periode vom Drücken einer Taste bis zum Erreichen der maximalen Lautstärke der Klangfarbe) einstellen. Verwenden Sie diesen Parameter für die Feineinstellung der Klangfarben-Kennlinie der verwendeten Verstärker-Hüllkurve.



Klangfarbe mit langsamem Anstieg



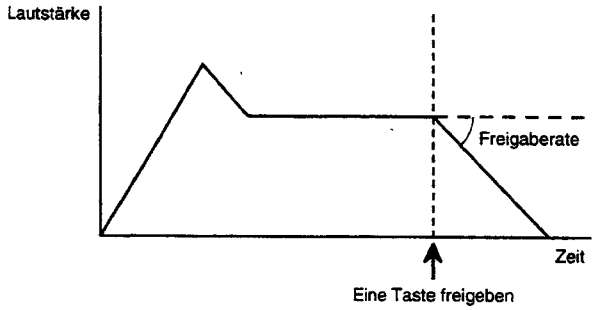
Klangfarbe mit schnellem Anstieg

HINWEIS

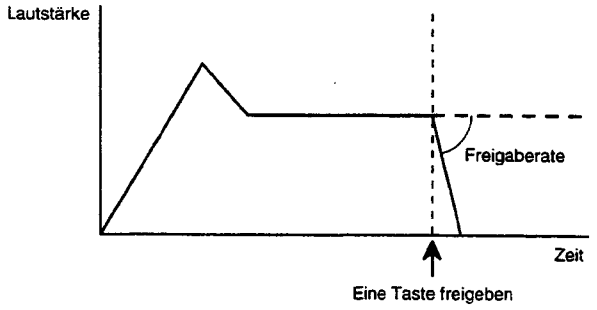
Der Anstieg wird langsamer oder schneller, wenn sich die Anstiegsrate an 001 bzw. 127 annähert.

■ Freigaberate (Release Rate)

Dieser Parameter steuert die Geschwindigkeit der Freigabe einer Klangfarbe (die Periode vom Drücken einer Taste bis zum Stoppen der Klangfarbe). Verwenden Sie diesen Parameter für die Feineinstellung der Klangfarben-Kennlinie der verwendeten Verstärker-Hüllkurve.



Klangfarbe mit lagsamer Freigabe



Klangfarbe mit schneller Freigabe

HINWEIS

Die Freigabe wird laugsamer oder schneller, wenn sich die Freigaberate an 001 bzw. 127 annähert.

■ Pegel (Level)

Dieser Parameter steuert die gesamte Lautstärke der Klangfarbe.

■ Anschlagempfindlichkeit (Touch Sensitivity)

Dieser Parameter steuert die Lautstärkenänderung einer Klangfarbe in Abhängigkeit von dem auf die Tasten des Keyboards ausgeübten Drucks. Sie können eine höhere Lautstärke für ein stärkeres Drücken und eine geringere Lautstärke für ein leichtes Drücken bzw. die gleiche Lautstärke unabhängig von dem auf die Tasten ausgeübten Druck spezifizieren.

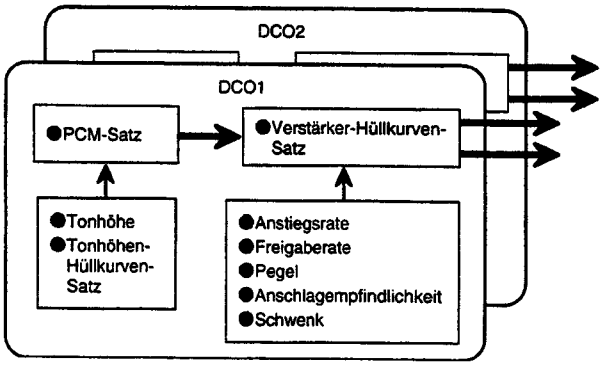
■ Schwenk (Pan)

Dieser Parameter steuert den Stereo-Mittelpunkt, wenn die eingebauten Lautsprecher des Keyboards verwendet werden oder sonst ein Stereo-Ausgang erzeugt wird.

1DCO* und 2DCO Klangfarben

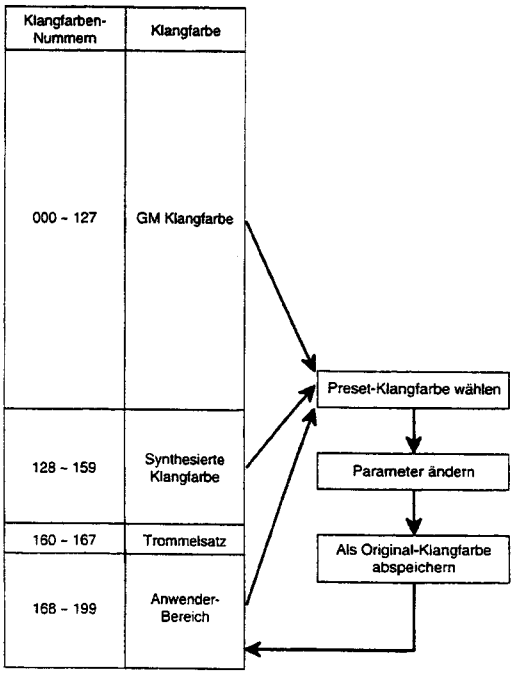
"DCO" steht für die minimale Einheit des Sound-Ausgangs dieses Keyboards. Manche der eingebauten Klangfarben sind einfache Klangfarben (1DCO), wogegen manche anderen Klangfarben überlagerte Klangfarben (2DCO) sind. Wenn Sie eine 2DCO Klangfarbe als Grundlage für das Kreieren einer Anwender-Klangfarbe wählen, müssen Sie die Parameter beider Klangfarben (DCO1 und DCO2) ändern, die die überlagerte 2DCO Klangfarbe ausmachen.

*DCO = Digital Controlled Oscillator



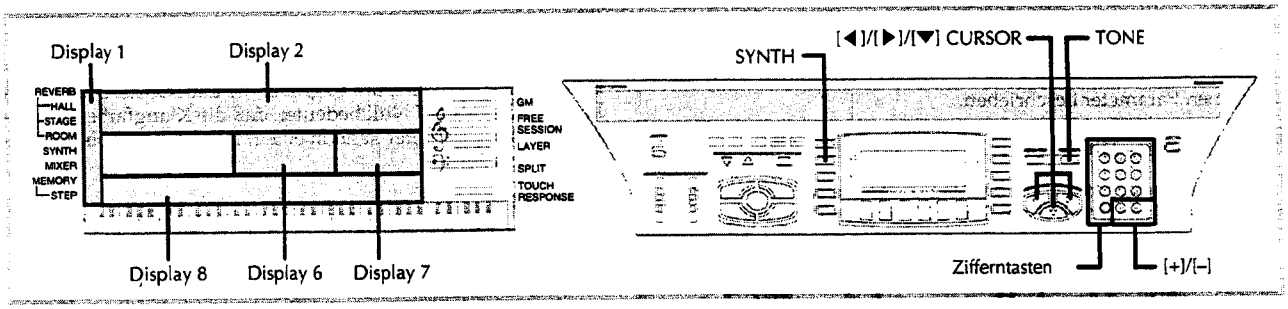
Abspeichern von Anwender-Klangfarben

Die Gruppe der Klangfarben mit den Nummern 168 bis 199 (USER01 bis USER32) wird als "Anwenderbereich" bezeichnet, da sie für das Abspeichern von Anwender-Klangfarben reserviert ist. Nachdem Sie eine Preset-Klangfarbe abgerufen und deren Parameter geändert haben, um Ihre eigene Klangfarbe zu kreieren, können Sie diese in dem Anwenderbereich abspeichern und später wieder aufrufen. Sie können Ihre Klangfarben unter Verwendung des gleichen Vorganges wie für die Wahl einer Preset-Klangfarbe aufrufen.



HINWEISE

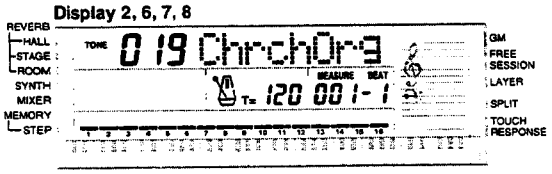
- Das Keyboard wird ab Werk ausgeliefert, wobei die gleichen Klangfarben wie für den Synthesizer-Klangfarbensatz (128 bis 159) dem Anwenderbereich zugeordnet sind.
- Achten Sie darauf, daß durch das Kreieren einer Anwender-Klangfarbe die Preset-Klangfarbe nicht geändert wird. Dabei wird nur eine neue Version der Preset-Klangfarbe kreiert, die dann im Anwenderbereich abgespeichert werden kann.
- Sie können keine Trommelsatz-Klangfarbe (160 bis 167) als Grundlage für eine Anwender-Klangfarbe verwenden.



Kreieren einer Anwender-Klangfarbe

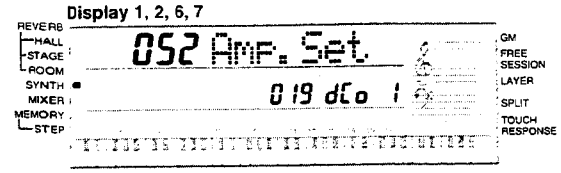
Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um eine Preset-Klangfarbe zu wählen und deren Parameter zu ändern, um eine Anwender-Klangfarbe zu kreieren.

1. Zuerst wählen Sie die Preset-Klangfarbe, die Sie als Grundlage für Ihre Anwender-Klangfarbe verwenden möchten.



2. Die **SYNTH**-Taste drücken.
   - Dadurch wird in den Synthesizer-Modus geschaltet, wobei der erste Parameter (PCM Set) in das Display aufgerufen wird. Das Display zeigt auch an, ob es sich bei der gewählten Klangfarbe um eine DCO1 oder DCO2 Klangfarbe handelt.

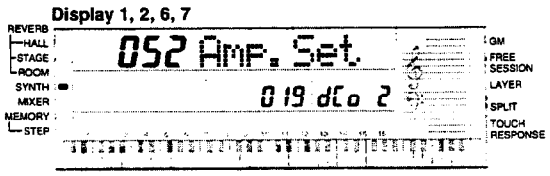
3. Die [◀]- und [▶]-Tasten verwenden, um den Parameter anzuzeigen, dessen Einstellung Sie ändern möchten.



   - Mit jedem Drücken der [◀]- oder [▶]-Taste wird auf den nächsten Parameter geändert. Für Informationen über den Einstellbereich jedes Parameters siehe den nachfolgenden Abschnitt "Parameter und ihre Einstellungen" auf Seite 24.

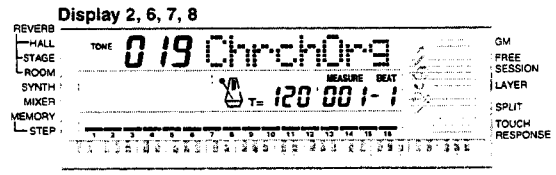
4. Verwenden Sie die [+]- und [–]-Tasten, um die Einstellung des gegenwärtig gewählten Parameters zu ändern.
   - Sie können auch die Zifferntasten verwenden, um einen Wert einzugeben und so die Parameter-Einstellung zu ändern. Für Informationen über den Einstellbereich jedes Parameters siehe den nachfolgenden Abschnitt "Parameter und ihre Einstellungen" auf Seite 24.

5. Falls es sich bei der in Schritt 1 gewählten Preset-Klangfarbe um eine 2DCO Klangfarbe handelt, die [▼]-Taste drücken, um die DCO2 Parameter aufzurufen.



6. Die Schritte 3 und 4 wiederholen, um die DCO2 Parameter einzustellen.
   - Die [▼]-Taste erneut drücken, um an die DCO1 Parameter zurückzukehren.

7. Nachdem Sie das Editieren des Sounds beendet haben, die **SYNTH**-Taste zweimal oder die **TONE**-Taste einmal drücken, um den Synthesizer-Modus zu verlassen.



HINWEIS

Durch das Verlassen des Synthesizer-Modus im obigen Schritt 7 kehrt die gewählte Klangfarbe auf den eingebauten Original-Sound zurück. Für Informationen über das Abspeichern der Anwender-Klangfarbendaten, so daß diese nicht gelöscht werden, siehe "Bezeichnung einer Anwender-Klangfarbe und Abspeichern im Speicher" auf Seite 25.

Parameter und ihre Einstellungen

Nachfolgend sind die Funktionen und die Einstellbereiche der einzelnen Parameter beschrieben.

■ PCM-Satz (PCM Set)

Dieser Parameter schaltet die digital gesampelte Wellenform um. Er kann in einem Bereich von 0 bis 173 eingestellt werden.

Display 2

■ Verstärker-Hüllkurvensatz (Amp Envelop Set)

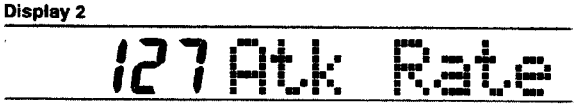
Dieser Parameter steuert die Klangfarben-Kennlinie. Er kann in einem Bereich von 0 bis 137 eingestellt werden.

Display 2

■ Anstiegsrate (Attack Rate)

Dieser Parameter steuert die Geschwindigkeit des Anstiegs. Je größer der Wert, um so schneller der Anstieg. Dieser Parameter kann in einem Bereich von 1 bis 127 eingestellt werden.

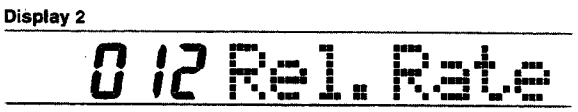
Display 2



■ Freigaberate (Release Rate)

Dieser Parameter steuert die Geschwindigkeit der Freigabe der Klangfarbe. Je größer der Wert, um so schneller die Freigabe. Dieser Parameter kann in einem Bereich von 1 bis 127 eingestellt werden.

Display 2



■ Tonhöhen-Hüllkurvensatz (Pitch Envelope Set)

Dieser Parameter steuert die Tonhöhe einer Klangfarbe. Er kann in einem Bereich von 0 bis 49 eingestellt werden.

Display 2

■ Tonhöhe (Pitch)

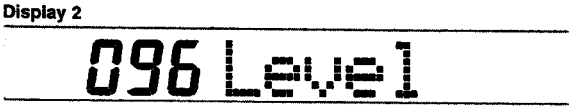
Dieser Parameter steuert die gesamte Tonhöhe der Klangfarbe. Ein größerer positiver Wert erhöht die Tonhöhe gegenüber dem Standard-Wert, wogegen ein negativer Wert die Tonhöhe absenkt. Eine Einstellung von Null stellt die Tonhöhe auf die Standard-Einstellung für die gewählte Klangfarbe ein. Dieser Parameter kann in einem Bereich von –64 bis +63 eingestellt werden.

Display 2

■ Pegel (Level)

Dieser Parameter steuert die gesamte Lautstärke der Klangfarbe. Je größer der Wert, um so größer die Lautstärke. Die Einstellung des Pegels auf Null bedeutet, daß die Klangfarbe nicht ertönt. Dieser Parameter kann in einem Bereich von 0 bis 127 eingestellt werden.

Display 2



■ Anschlagsempfindlichkeit (Touch Sensitivity)

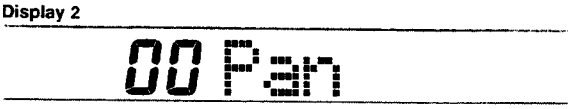
Dieser Parameter steuert die Änderungen der Lautstärke der Klangfarbe in Abhängigkeit von dem auf die Tasten des Keyboards ausgeübten Druck. Ein größerer positiver Wert erhöht die Lautstärke des Ausgangs bei zunehmendem Druck, wogegen ein negativer Wert die Lautstärke bei zunehmendem Keyboard-Druck vermindert. Eine Einstellung von Null spezifiziert keine Änderung der Ausgangslautstärke in Abhängigkeit von dem Keyboard-Druck. Dieser Parameter kann in einem Bereich von –64 bis +63 eingestellt werden.

Display 2

■ Schwenk (Pan)

Dieser Parameter steuert den Stereo-Mittelpunkt, wenn die eingebauten Lautsprecher des Keyboards verwendet werden. Ein größerer positiver Wert verschiebt den Mittelpunkt nach rechts, wogegen ein negativer Wert diesen nach links verschiebt. Dieser Parameter kann in einem Bereich von –64 bis +63 eingestellt werden.
Die Stereo-Klangposition des Synthesizer-Modus wird von dem Potentiometerwert bestimmt, der in dem Parameter-Editiermodus des Mixers eingestellt wurde (Seite 20). Wenn der Potentiometerwert in dem Synthesizer-Modus größer als der Potentiometerwert des Mixers ist, wird der Klang nach rechts verschoben, wogegen der Mittelpunkt nach links verschoben wird, wenn der Potentiometerwert kleiner als der Mixerwert ist.

Display 2

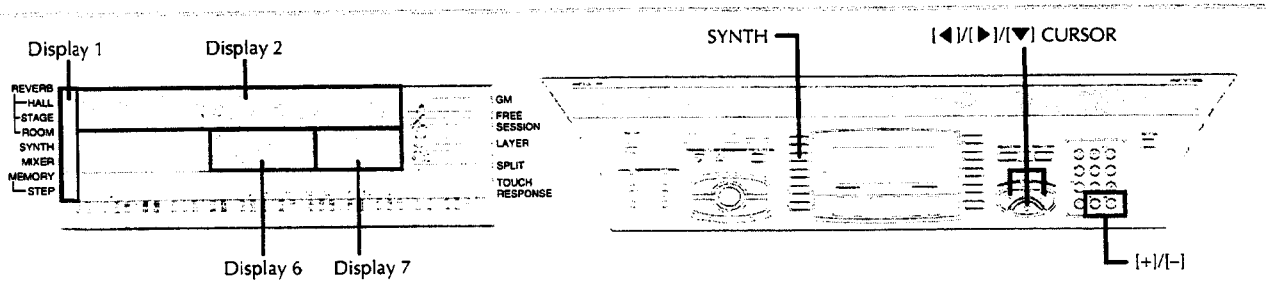


Hinweise zum Kreieren einer Anwender-Klangfarbe

Die folgenden Hinweise enthalten nützliche Angaben, um Anwender-Klangfarben schneller und einfacher kreieren zu können.
Verwenden Sie eine Preset-Klangfarbe, die ähnlich zu der Klangfarbe ist, die Sie kreieren möchten.
Falls Sie bereits eine grobe Idee über die Klangfarbe haben, die Sie kreieren möchten, dann ist es eine gute Idee mit einer ähnlichen Preset-Klangfarbe zu beginnen. Falls Sie eine überlagerte Klangfarbe verwenden möchten, beginnen sie mit einer 2DCO Klangfarbe.

Bestimmen Sie den wichtigsten Parameter.

Die PCM-Satz- und Verstärker-Hüllkurvensatz-Parameter sind die wichtigsten Faktoren, die die Gesamteigenschaft einer Klangfarbe bestimmen. Beginnen Sie mit diesen beiden Parametern, um den allgemeinen gewünschten Sound zu erhalten, und verwenden Sie danach die anderen Parameter, um der Klangfarbe den letzten Schliff zu verleihen.



Experimentieren Sie mit mehreren unterschiedlichen Einstellungen.

Es gibt keine wirklichen Regeln dafür, wie eine Klangfarbe ertönen soll. Lassen Sie Ihrem Vorstellungsvermögen freien Lauf und experimentieren sie mit unterschiedlichen Kombinationen. Sie werden überrascht davon sein, was Sie alles erzielen können.

Datenbeispiel

Klangfarbenbezeichnung [Pno + Str] Baßklangfarbennummer [051]

Nr.	Parameter	Bereich der Werte	DCO1	DCO2
1	PCM Set	0 ~ 173	000	062
2	Amp Envelope Set	0 ~ 137	000	065
3	Attack Rate	1 ~ 127	127	005
4	Release Rate	1 ~ 127	010	005
5	Pitch Envelope Set	0 ~ 49	00	37
6	Pitch	–64 ~ 0 ~ 63	–16	00
7	Level	0 ~ 127	103	104
8	Touch Sence	–64 ~ 0 ~ 63	63	–64
9	Pan	–64 ~ 0 ~ 63	00	00

◆Die Tasten stark/schwach drücken.

Klangfarbenbezeichnung [Ambulnce] Baßklangfarbennummer [080]

Nr.	Parameter	Bereich der Werte	DCO1	DCO2
1	PCM Set	0 ~ 173	097	098
2	Amp Envelope Set	0 ~ 137	021	000
3	Attack Rate	1 ~ 127	004	003
4	Release Rate	1 ~ 127	001	010
5	Pitch Envelope Set	0 ~ 49	47	47
6	Pitch	–64 ~ 0 ~ 63	63	–64
7	Level	0 ~ 127	088	088
8	Touch Sence	–64 ~ 0 ~ 63	44	44
9	Pan	–64 ~ 0 ~ 63	–64	63

◆Die Tasten niederhalten.

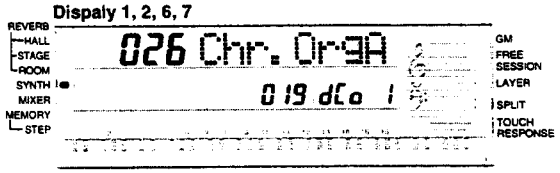
Bezeichnung einer Anwender-Klangfarbe und Abspeichern im Speicher

Der nachfolgende Vorgang beschreibt, wie Sie einer Anwender-Klangfarbe eine Bezeichnung zuordnen und die Klangfarbe in dem Speicher abspeichern können. Sobald eine Klangfarbe abgespeichert ist, können Sie diese gleich wie jede Preset-Klangfarbe wieder aufrufen.

Bezeichnen einer Anwender-Klangfarbe und Abspeichern im Speicher

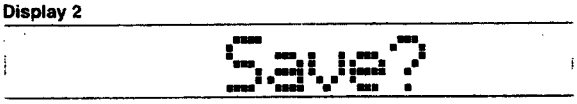
1. Wählen sie eine Preset-Klangfarbe, die als Grundlage für die Anwender-Klangfarbe verwendet werden soll, drücken Sie die **SYNTH**-Taste, um den Synthesizer-Modus aufzurufen, und führen Sie die gewünschten Parameter-Einstellungen aus.

Dispaly 1, 2, 6, 7



2. Nachdem Sie die Parameter-Einstellungen ausgeführt haben, um eine Anwender-Klangfarbe zu kreieren, die **SYNTH**-Taste drücken.
   • Dadurch erscheint die Meldung "Save?" auf dem Display.

Display 2



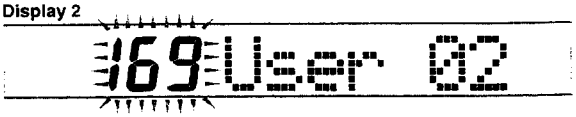
   • Um den Speichervorgang abzubrechen, ohne etwas zu speichern, die [▶]-Taste drücken, wodurch die Meldung "Cancel?" auf dem Display erscheint. Danach die [▼]-Taste drücken.
   • Um den Kreationsvorgang der Anwender-Klangfarbe zu unterbrechen, die [▶]-Taste zweimal drücken, wodurch die Meldung "Delete?" auf dem Display erscheint. Die [▼]-Taste drücken, um die Original-Klangfarbe zu löschen und den Synthesizer-Modus zu verlassen.

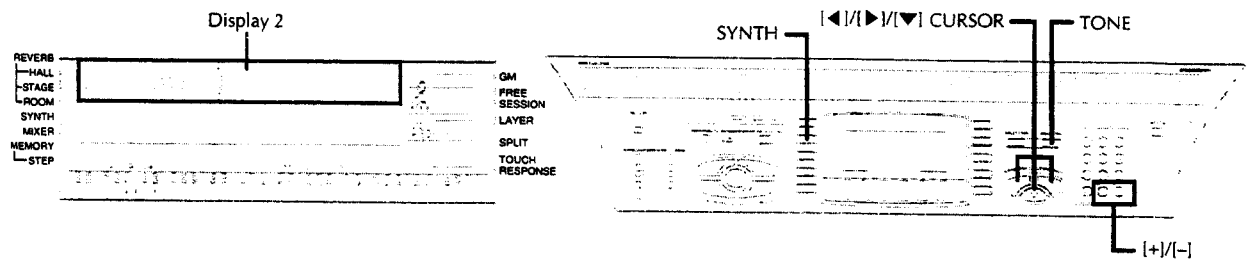
3. Wenn Sie bereit für das Abspeichern Ihrer Anwender-Klangfarbe sind, die [▼]-Taste drücken, um die Anwenderbereich-Klangfarben-Nummernanzeige anzuzeigen.

Display 2

4. Die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um die Anwenderbereich-Klangfarbennummer auf dem Display zu ändern, bis die Nummer angezeigt wird, unter der Sie die Klangfarbe abspeichern möchten.
   • Sie können eine beliebige Klangfarbennummer von 168 bis 199 wählen.

Display 2





5. Falls Sie der Anwender-Klangfarbe eine Bezeichnung zuordnen möchten, die [▶]-Taste drücken.
   - Dadurch beginnt das erste Zeichen der Klangfarben-Bezeichnung zu blinken, wodurch angezeigt wird, daß Sie Buchstaben eingeben können.

Display 2

   - Falls Sie keine Bezeichnung zuordnen möchten, die Schritte 5 bis 7 überspringen.

6. Die [+]- und [–]-Tasten, um das erste Zeichen der Bezeichnung zu wählen.

Display 2

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	[	¥	]	^
_	`	a	b	c	d	e	f	g	h
i	j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	{	|
}	→	←		!	”	#	$	%	&
’	(	)	*	+	,	—	.	/	0
1	2	3	4	5	6	7	8	9	:
;	<	=	>	?	@				

7. Die [▶]-Taste drücken, um an das nächste Zeichen zu gelangen. Die Schritte 5 und 6 wiederholen, um die restlichen Zeichen für die Bezeichnung einzugeben.

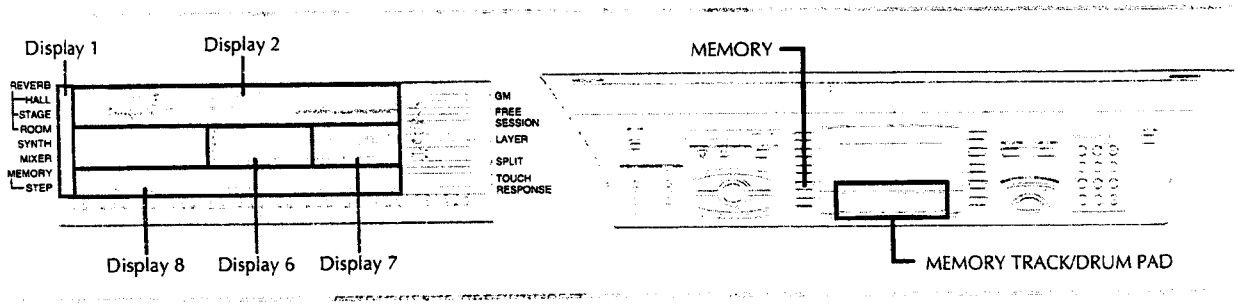
Display 2

8. Die [▼]-Taste drücken, um die Anwender-Klangfarbe abzuspeichern.
   - Die Anwender-Klangfarbe wird unter der oben gewählten Anwenderbereich-Klangfarbennummer abgespeichert, und das Keyboard verläßt den Synthesizer-Modus.
   - Durch Verwendung der [◀]-Taste anstelle der [▶]-Taste in Schritt 7 wird an die Klangfarben-Speicherwahlanzeige in Schritt 4 zurückgekehrt. Nun können Sie die Anwenderbereich-Klangfarbennummer ändern, wodurch die Bezeichnung der Klangfarbe von der von Ihnen zugeordneten Anwenderbezeichnung zurück auf die voreingestellte Bezeichnung geändert wird.
   - In dem Synthesizer-Modus arbeiten die Überlagerungs-, Auftrennungs-, Demo-Musikstück-Wiedergaben- und MIDI-Funktionen nicht.

Display 2

   - Um den Speichervorgang an beliebiger Stelle abzubrechen, die SYNTH-Taste drücken; oder die TONE-Taste drücken, um den Synthesizer-Modus zu verlassen. Durch nochmaliges Drücken der SYNTH-Taste (vor der Wahl einer anderen Klangfarbe) wird in den Synthesizer-Modus zurückgekehrt, wobei alle Parameter-Einstellungen erhalten bleiben.

Speicher-Funktion



Dieses Keyboard läßt Sie bis zu zwei Songs im Speicher abspeichern und danach diese Songs wiedergeben. Für die Aufnahme eines Songs gibt es zwei Methoden: Echtzeit-Aufnahme, bei der Sie die Noten aufnehmen, wenn Sie diese auf dem Keyboard spielen, und schrittweise Aufnahme, bei der Sie die Akkorde und Noten einzeln eingeben.

Spuren

Die Aufnahme in dem und die Wiedergabe von dem Keyboard-Speicher erfolgt ähnlich wie bei einem Tonbandgerät. Der Speicher enthält insgesamt sechs Spuren, die Sie jeweils separat bespielen können. Neben den Noten kann jede Spur eine eigene Klangfarbennumer aufweisen. Wenn Sie danach diese Spuren gemeinsam wiedergeben, dann klingt dies wie eine Band mit sechs Instrumenten. Während der Wiedergabe können Sie das Tempo einstellen, um die Geschwindigkeit der Wiedergabe zu ändern.

	Start — Ende
Spur 1	Begleitungsautomatik (Rhythmus, Baß, Akkord 1/2), Keyboard-Spiel, Trommel-Pad
Spur 2	Keyboard-Spiel, Trommel-Pad
Spur 3	Keyboard-Spiel, Trommel-Pad
Spur 4	Keyboard-Spiel, Trommel-Pad
Spur 5	Keyboard-Spiel, Trommel-Pad
Spur 6	Keyboard-spiel, Trommel-Pad

Auf der Spur aufgezeichnete Melodiendaten.

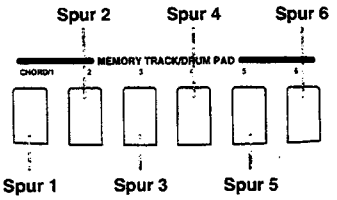
HINWEISE

- Bei diesem Keyboard ist Spur 1 die Grundspur, auf der Sie das Spielen auf dem Keyboard gemeinsam mit der automatischen Begleitung und den Trommel-Pad-Sounds aufnehmen können. Die Spuren 2 bis 6 können nur für das Spielen auf dem Keyboard verwendet werden, so daß sie als Melodien-Spuren bezeichnet werden. Die Spuren 2 bis 6 werden verwendet, um andere Teile zu der Aufnahme auf Spur 1 hinzuzufügen.
- Achten Sie darauf, daß jede Spur unabhängig von den anderen Spuren ist. Dies bedeutet, daß bei einem Aufnahmefehler nur die jeweils fehlerhafte Spur erneut aufgezeichnet werden muß.
- Sie können unterschiedliche Mixer-Einstellungen für jede Spur verwenden (Seite 18).

Wahl einer Spur

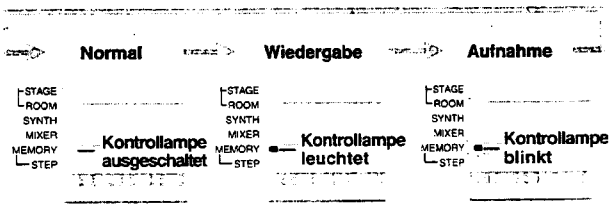
Die Trommel-Pads funktionieren als "Speicherspurtasten", wobei die mit CHORD/1 bis CHORD/6 bezeichneten Pads den Spuren 1 bis 6 entsprechen.

Spurwahltasten



Grundlegende Speicher-Operationen

Der Status des Speichers ändert mit jedem Drücken der MEMORY-Taste.

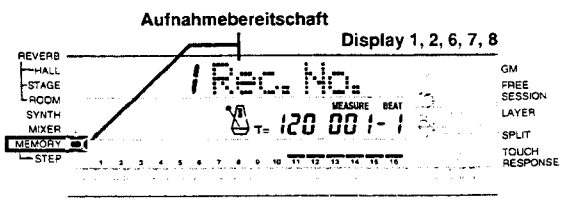


Verwendung von Echtzeit-Aufnahme

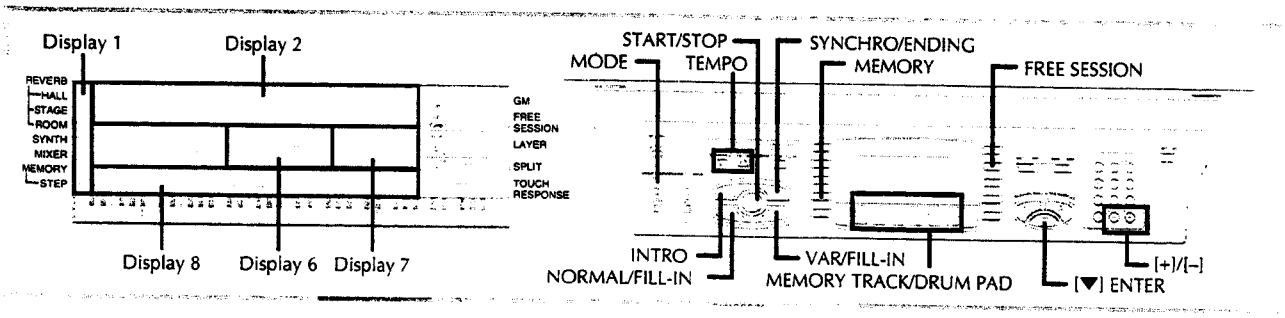
Bei der Echtzeit-Aufnahme werden die auf dem Keyboard gespielten Noten aufgezeichnet, wie Sie diese spielen.

Aufnahme mit Echtzeit-Aufnahme

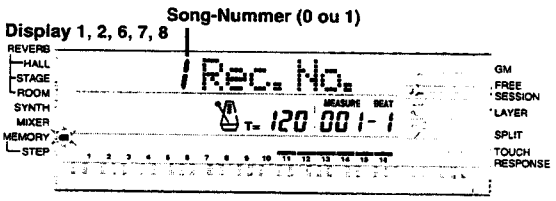
1. Die **MEMORY**-Taste zweimal drücken, um auf Aufnahmebereitschaft zu schalten.



- Führen Sie den nachfolgenden Schritt 2 innerhalb von fünf Sekunden nach dem Aufrufen der Aufnahmebereitschaft aus.

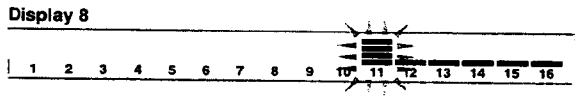


2. Die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um eine Song-Nummer zu wählen.



Die obige Song-Nummer-Anzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden auf dem Display. Falls sie verschwindet, bevor Sie eine Song-Nummer gewählt haben, erneut die MEMORY-Taste verwenden, um wiederum diese Anzeige anzuzeigen.

3. Die **CHORD/1** Spurwahltaste drücken, um Spur 1 zu wählen.
   - Die Trommel-Pads funktionieren als Spurwahltasten, wenn das Keyboard auf die Aufnahmebereitschaft geschaltet ist.



Die Pegelmesser für die Spuren 11 bis 16 werden auf dem Display angezeigt, wenn sich das Keyboard in der Aufnahmebereitschaft befindet, so daß Sie einfach kontrollieren können, welche Spur bereits bespielt ist. Für Einzelheiten siehe "Inhalt des Pegelmessers während Aufnahme/Editierbereitschaft" auf Seite 33.

4. Nehmen Sie jede der folgenden Einstellungen vor, wenn so gewünscht.
   - Klangfarbennummer
   - Rhythmusnummer
   - Tempo
   - MODE-Schalter

5. Die **START/STOP**-Taste drücken, um mit der Aufnahme zu beginnen.

6. Spielen Sie etwas auf dem Keyboard.
   - Sie können auch die Akkorde der automatischen Begleitung aufnehmen, indem sie den zutreffenden Modus mit dem MODE-Schalter wählen.
   - Die Trommel-Pad-, Tonhöhenbeugungs- und Pedaloperationen werden ebenfalls aufgezeichnet. Für Einzelheiten siehe "Inhalt der Spur 1 der Echtzeit-Aufnahme".

7. Die **START/STOP**-Taste drücken, um die Aufnahme zu beenden, nachdem Sie Ihr Spiel abgeschlossen haben.

Falls Sie während der Aufnahme einen Fehler begehen, können sie die Aufnahmeoperation stoppen, nochmals ab Schritt 1 beginnen oder die Editierfunktion (Seite 35) verwenden, um Berichtigungen auszuführen.

▮ HINWEISE ▮

- Durch Drücken der [▼]-Taste nach Schritt 3 wird die Spur registriert, wobei die Spurtasten zurück auf ihre Trommel-Pad-Funktionen geschaltet werden, so daß Sie mit der Aufnahme beginnen können, indem Sie entweder ein Trommel-Pad oder das Keyboard spielen.
- Durch Echtzeit-Aufnahme auf einer Spur, die bereits aufgezeichnete Daten enthält, wird die frühere Aufnahme durch die neue Aufnahme ersetzt.

Inhalt der Spur 1 der Echtzeit-Aufnahme

Zusätzlich zu den Keyboard-Noten und den Begleitungsakkorden werden während der Echtzeit-Aufnahme auch die folgenden Daten auf Spur 1 aufgezeichnet. Diese Daten werden auch verwendet, wenn die Spur 1 wiedergegeben wird.

- Klangfarbennummer
- Rhythmusnummer
- Rhythmus-Steueroperationen (INTRO-Taste, NORMAL/FILL-IN-Taste usw.)
- Tonhöhenbeugungsoperationen
- Pedaloperationen (Option)
- Trommel-Pad-Operationen

Anschlagdynamik-Einstellung

Die Anschlagdynamik-Einstellung (Ein/Aus) wird nicht aufgezeichnet.

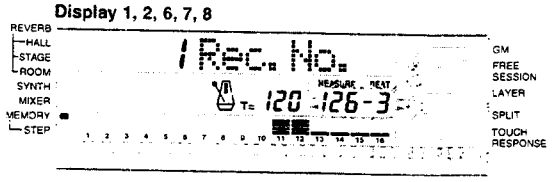
Mixer-Modus-Einstellungen

Die Kanal 1 Mixer-Parameter (Seite 20) werden automatisch auf Spur 1 aufgezeichnet. Sie können den Mixer verwenden, um jeden der Parameter zu ändern.

Speicherkapazität

Das Keyboard weist ausreichenden Speicherplatz für etwa 5.200 Noten auf. Sie können diese 5.200 Noten für einen einzigen Song verwenden oder Sie können den Speicher für zwei verschiedene Songs aufteilen.

- Die Taktnummer und die Taktschlagnummer blinken während der Aufnahme der Noten 1 bis 99 auf dem Display.



Die Aufnahme stoppt automatisch (und die automatische Begleitung und der Rhythmus stellen das Spielen ein, wenn sie verwendet werden), wenn der Speicher voll wird.

Speicherung von Speicherdaten

- Wenn Sie eine neue Aufnahme ausführen, werden die früher im Speicher abgespeicherten Daten durch die neue Aufnahme ersetzt.
- Der Speicherinhalt bleibt erhalten, so lange das Keyboard mit elektrischem Strom versorgt wird. Durch das Abtrennen des Netzgerätes, wenn keine Batterien eingesetzt sind oder wenn die eingesetzten Batterien verbraucht sind, wird die elektrische Stromversorgung des Keyboards unterbrochen, so daß alle im Speicher abgespeicherten Daten gelöscht werden. Daher das Keyboard über das Netzgerät an eine Netzdose anschließen, bevor die Batterien ausgetauscht werden.
- Durch Ausschalten des Keyboards während einer Aufnahmeoperation, wird der Inhalt der Spur, auf der Sie gegenwärtig aufnehmen, gelöscht.
- Achten Sie darauf, daß Sie den Speicherinhalt auf ein anderes MIDI-Gerät übertragen können, indem Sie den unter „Übertragung von internen Daten" auf Seite 46 beschriebenen Vorgang verwenden.

Variationen der Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1

Nachfolgend ist eine Anzahl von verschiedenen Variationen beschrieben, die sie bei Echtzeit-Aufnahme auf Spur 1 verwenden können. Alle diese Variationen beruhen auf dem unter "Aufnahme mit Echtzeit-Aufnahme" auf Seite 27 beschriebenen Vorgang.

1) Aufnahme ohne Rhythmus

Schritt 5 überspringen. Die Echtzeit-Aufnahme ohne Rhythmus startet, wenn Sie eine Keyboard-Taste drücken.

2) Beginn der Aufnahme mit Synchro-Start

Anstelle von Schritt 5 die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken.

3) Aufnahme mit Einleitung, Endung oder Fill-in

Während der Aufnahme können die INTRO-, SYNCHRO/ENDING-, NORMAL/FILL-IN- und VAR/FILL-IN-Tasten (Seite 15~16) gleich wie normal verwendet werden.

4) Synchronstart der automatischen Begleitung mit einem Einleitungsmuster

Anstelle von Schritt 5 die SYNCHRO/ENDING-Taste und danach die INTRO-Taste drücken.

5) Beginn der automatischen Begleitung während der Aufnahme

Anstelle von Schritt 5 die SYNCHRO/ENDING-Taste drücken und danach etwas auf dem Melodien-Keyboard spielen, um die Aufnahme ohne automatische Begleitung zu starten. Sobald Sie den Punkt erreicht naben, an dem die automatische Begleitung einsetzen soll, einen Akkord auf dem Begleitungs-Keyboard spielen, um die automatische Begleitung zu starten.

6) Aufnahme bei Verwendung von Free Session

Zwischen den Schritten 4 und 5 ist die FREE SESSION-Taste zu drücken. Dadurch wird das gesamte Keyboard zu einem Melodien-Keyboard, unabhängig von der Einstellung des MODE-Schalters.

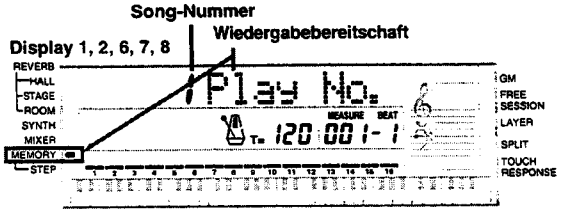
Durch Drücken der FREE SESSION-Taste während der Aufnahme mit Free Session wird Free Session ausgeschaltet, wobei jedoch der Akkord weiterhin gespielt wird, der beim Ausschalten von Free Session gespielt wurde. Sie können den Akkord ändern, indem Sie einen unterschiedlichen Akkord unter Verwendung der mittels MODE-Schalter gegenwärtig gewählten Methode (FINGERED, CASIO CHORD usw.) spezifizieren.

Wiedergabe aus dem Speicher

Sobald Sie die Spuren im Speicher aufgezeichnet haben, können Sie diese Wiedergeben, um deren Inhalt zu hören.

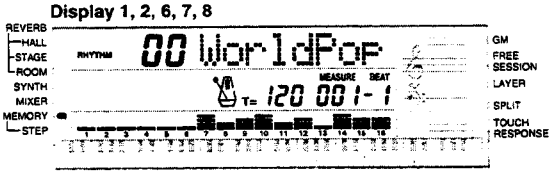
Wiedergeben aus dem Speicher

1. Die **MEMORY**-Taste verwenden, um auf die Wiedergabebereitschaft zu schalten, und danach die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um eine Song-Nummer zu wählen (0 oder 1).



Die obige Song-Nummer-Anzeige verbleibt für etwa fünf Sekunden auf dem Display. Falls sie verschwindet, bevor Sie eine Song-Nummer gewählt haben, erneut die MEMORY-Taste verwenden, um wiederum diese Anzeige anzuzeigen.

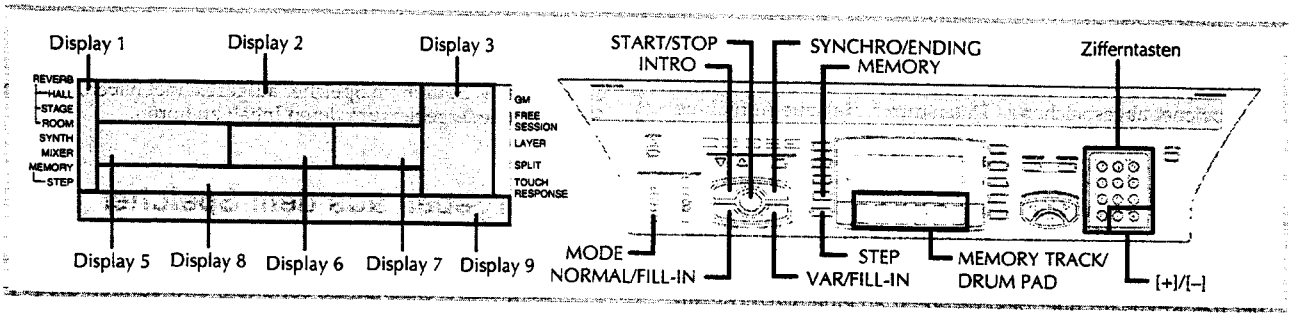
2. Die **START/STOP**-Taste drücken, um den gewählten Song wiederzugeben.



- Sie können die TEMPO-Tasten verwenden, um das Tempo der Wiedergabe einzustellen.
- Die START/STOP-Taste erneut drücken, um die Wiedergabe zu stoppen.

HINWEISE

- Sie können während der Wiedergabe auf dem Keyboard mitspielen, indem Sie die Überlagerung (Seite 38) und Auftrennung (Seite 39) verwenden.
- Durch Drücken der START/STOP-Taste für den Start der Wiedergabe aus dem Speicher, wird immer ab dem Beginn des Songs gestartet.
- Sie können die Lautstärke und die Schwenk-Position der Wiedergabespuren unter Verwendung des Mixers einstellen. Diese Einstelldaten werden an der MIDI OUT-Buchse ausgegeben.
- Das gesamte Keyboard funktioniert als Melodien-Keyboard, unabhängig von der Einstellung des Modus-Schalters.



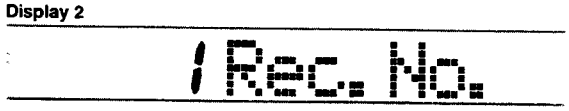
Aufnahme von Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme

Mit der schrittweisen Aufnahme können Sie eine Akkordfolge Akkord-für-Akkord aufnehmen. Sie können danach die Akkordfolge als automatische Begleitung spielen oder später individuelle Noten zu anderen Spuren hinzufügen.

Aufnehmen von Akkorden mit der schrittweisen Aufnahme

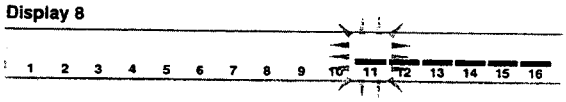
1. Verwenden Sie die **MEMORY**-Taste, um auf Aufnahmebereitschaft zu schalten, und verwenden Sie danach die **[+]**- und **[–]**-Tasten, um eine Song-Nummer zu wählen (0 oder 1).

Display 2



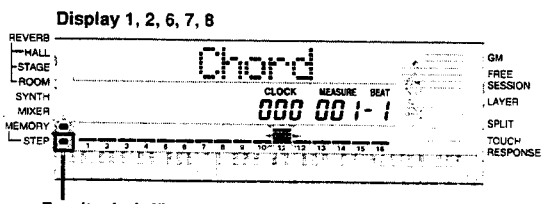
2. Drücken Sie die **CHORD/1** Spurwahltaste, um Spur 1 zu wählen (0 oder 1).

Display 8



3. Drücken Sie die **STEP**-Taste, um mit der Aufnahme zu beginnen.

Display 1, 2, 6, 7, 8



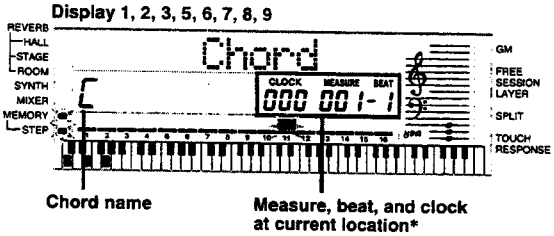
Bereitschaft für schrittweise Aufnahme

4. Führen Sie beliebige der nachfolgenden Einstellungen aus, wenn Sie dies wünschen.
   - Rhythmusnummer
   - MODE-Schalter

5. Drücken Sie die **SYNCHRO/ENDING**-Taste.

6. Spielen Sie einen Akkord.
   - Verwenden Sie die Akkord-Spielmethode, die durch die gegenwärtige Einstellung des MODE-Schalters spezifiziert ist (FINGERED, CASIO CHORD usw.).
   - Wenn der MODE-Schalter auf NORMAL gestellt ist, den Akkord unter Verwendung des Grundton-Eingabekeyboards und den Akkordtyp-Eingabekeyboards spezifizieren. Für Einzelheiten siehe "Spezifizieren von Akkorden im normalen Modus" auf Seite 31.

Display 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9



* 48 Taktgeberimpulse = 1 Taktschlag

7. Geben Sie die Länge des Akkords ein (wie lange dieser gespielt werden soll, bis der nächste Akkord gespielt wird).
   - Verwenden Sie die Zifferntasten, um die Länge des Akkords zu spezifizieren. Für Einzelheiten siehe "Spezifizieren der Länge einer Note" auf Seite 31.
   - Der spezifizierte Akkord und seine Länge werden in dem Speicher gespeichert, und das Keyboard wartet in Bereitschaft auf die Eingabe des nächsten Akkords.
   - Wiederholen Sie die Schritte 6 und 7, um weitere Akkorde einzugeben.

8. Nachdem Sie die Aufnahme beendet haben, die **MEMORY**-Taste, **STEP**-Taste oder **START/STOP**-Taste drücken.
   - Dadurch wird auf die Wiedergabebereitschaft für den Song geschaltet, den Sie gerade aufgenommen haben.
   - Um nun den Song wiederzugeben, die START/STOP-Taste drücken.

▮ HINWEISE ▮

- Verwenden Sie den unter "Editieren des Speicherinhalts" auf Seite 35 beschriebenen Vorgang, um Eingabefehler zu berichtigen, die Sie während der schrittweisen Aufnahme begangen haben.
- Sie können weitere Daten an einer Spur anfügen, die bereits Aufnahmedaten enthält, indem Sie diese Spur in Schritt 2 des obigen Vorgangs wählen. Dadurch wird automatisch der Startpunkt (Takt, Taktschlag, Taktgeberimpuls) der schrittweisen Aufnahme am Ende der vorhergehenden Aufnahmedaten aufgefunden.
- Durch Eingabe von 0 als Akkordlänge in Schritt 7 des obigen Vorganges wird eine Pause spezifiziert, wobei jedoch die Pause im Begleitungsinhalt nicht berücksichtigt wird, wenn die Begleitung gespielt wird.

* 48 Taktgeberimpulse = 1 Taktschlag

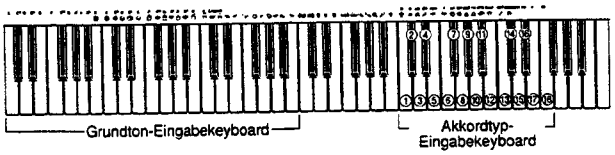
Inhalt von Spur 1 nach der schrittweisen Aufnahme

Zusätzlich zu den Akkorden werden während der schrittweisen Aufnahme auch die folgenden Daten auf Spur 1 aufgezeichnet. Diese Daten werden dann verwendet, wenn Spur 1 wiedergegeben wird.

- Rhythmusnummer
- Betätigungen der INTRO-Taste, SYNCHRO/ENDING-Taste, NORMAL/FILL-IN-Taste, VAR/FILL-IN-Taste

Spezifizieren von Akkorden im normalen Modus

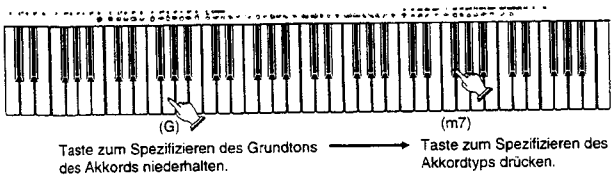
Wenn der MODE-Schalter während der schrittweisen Aufnahme auf NORMAL gestellt ist, können Sie Akkorde spezifizieren, indem eine Methode verwendet wird, die unterschiedlich von den CASIO CHORD- und FINGERED-Greifverfahren ist. Diese Akkord-Spezifiziermethode kann für die Eingabe von 18 verschiedenen Akkordtypen unter Verwendung von nur zwei Keyboard-Tasten verwendet werden, so daß Akkorde auch dann spezifiziert werden können, wenn Sie nicht wissen, wie diese tatsächlich gespielt werden.



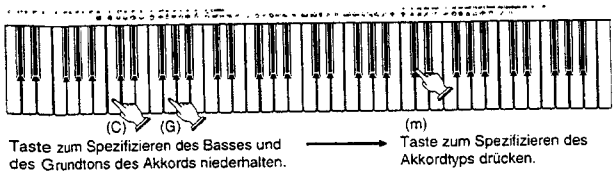
① **Dur**	⑩ **Septime halbtonverkürzte Quinte**
② **Moll**	⑪ **Moll-Septime halbtonverkürzte Quinte**
③ **Verlängerung**	⑫ **Septime schwebende Quarte**
④ **Verminderung**	⑬ **Verminderte Septime**
⑤ **Schwebung Quarte**	⑭ **Moll erhöhte None**
⑥ **Septime**	⑮ **Erhöhte None**
⑦ **Moll-Septime**	⑯ **Moll-Sexte**
⑧ **Dur-Septime**	⑰ **Sexte**
⑨ **Moll-Dur-Septime**	⑱ **Sexte-None**

Um einen Akkord zu spezifizieren, die Taste, die den Grundton spezifiziert, auf dem Grundton-Eingabekeyboard gedrückt halten und die Taste auf dem Akkordtyp-Eingabekeyboard drükken, um den Akkordtyp zu spezifizieren. Wenn ein Akkord mit einer bestimmten Baßnote eingegeben wird, wird durch Drükken von zwei Tasten auf dem Grundton-Eingabekeyboard die niedrigere Note als eine Baßnote spezifiziert.

Beispiel 1: Um den Akkord Gm7 einzugeben, die Taste G auf dem Grundton-Eingabekeyboard niederhalten und die Taste m7 auf dem Akkordtyp-Eingabekeyboard drücken.



Beispiel 2: Um den Akkord Gm/C einzugeben, die Tasten C und G auf dem Grundton-Eingabekeyboard niederhalten und die Taste m7 auf dem Akkordtyp-Eingabekeyboard drücken.


(C)
(G)
(m)
Taste zum Spezifizieren des Basses und des Grundtons des Akkords niederhalten.
Taste zum Spezifizieren des Akkordtyps drücken.

Spezifizieren der Länge einer Note

Während der schrittweisen Aufnahme werden die Zifferntasten verwendet, um die Länge jeder Note zu spezifizieren.

- **Notenlängen**
  Die Zifferntasten [1] bis [6] verwenden, um ganze Noten (𝅝), halbe Noten (𝅗𝅥), Viertelnoten (♩), Achtelnoten (♪), Sechzehntelnoten (𝅘𝅥𝅯) und Zweiunddreißigstelnoten (𝅘𝅥𝅰) zu spezifizieren.
  Beispiel: Um eine Viertelnote zu spezifizieren (♩), die Taste [3] drücken.

- **Punkte (.) und Verdreifachungen (⌐3¬)**
  Während die Taste [7] (Punkt) oder [9] (Verdreifachung) niedergehalten wird, die Tasten [1] bis [6] verwenden, um die Längen der Noten einzugeben.
  Beispiel: Um eine gepunktete Achtelnot einzugeben (♪.), die Taste [7] niederhalten und die Taste [4] drücken.

- **Bindebogen**
  Die Taste [8] drücken und danach die erste und anschließend die zweite Note eingeben.
  Beispiel: Um ♪ ♪ einzugeben, die Taste [8] drücken und danach die Taste [4] (Notenlänge) betätigen, während die Taste [7] (Punkt) niedergehalten wird. Diese Note wird mit der nächsten Note, die Sie eingeben, verbunden (Sechzehntelnote in diesem Beispiel).

- **Pause**
  Die Taste [0] niederhalten und danach die Zifferntasten [1] bis [9] verwenden, um die Länge der Pause zu spezifizieren.
  Beispiel: Um eine Pause von einer Achtelnote einzugeben, die Taste [0] niederhalten und die Taste [4] drücken.

Variationen bei schrittweiser Aufnahme auf Spur 1

Nachfolgend ist eine Anzahl von verschiedenen Variationen beschrieben, die Sie bei der schrittweisen Aufnahme auf Spur 1 verwenden können. Alle diese Variationen beruhen auf dem unter "Aufnahme von Akkorden mit der schrittweiser Aufnahme" auf Seite 30 beschriebenen Vorgang.

1) Starten der Begleitung mit einem Einleitungsmuster

In Schritt 5 ist die INTRO-Taste nach der SYNCHRO/ENDING-Taste zu drücken.

2) Umschalten auf eine Rhythmusvariation

In Schritt 6 ist die VAR/FILL-IN-Taste unmittelbar vor der Eingabe des Akkords zu drücken.

3) Einfügen eines Endungs- oder Fill-in-Musters

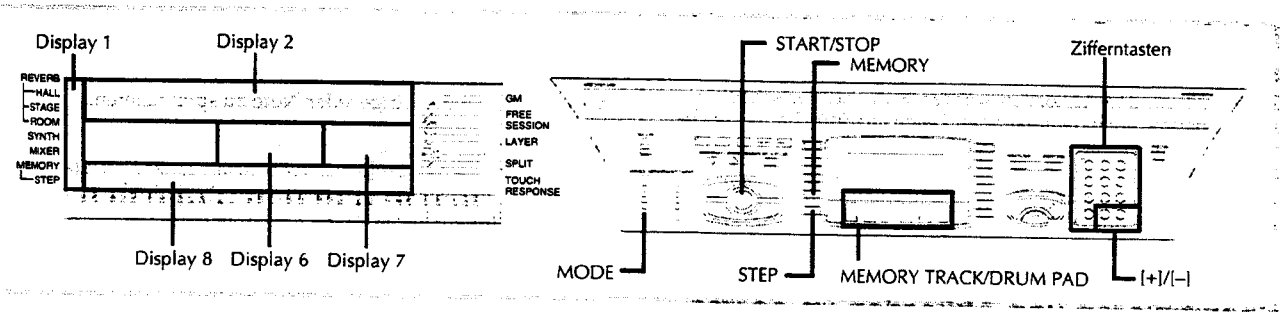
In Schritt 6 ist die SYNCHRO/ENDING-Taste oder NORMAL/FILL-IN-Taste (VAR/FILL-IN-Taste im Falle eines Variation-Rhythmus) unmittelbar vor der Eingabe des Akkords zu drücken.

4) Schrittweise Aufnahme von Akkorden ohne Rhythmus

Schritt 5 überspringen. Der spezifizierte Akkord mit der durch die Zifferntasten spezifizierten Länge wird aufgezeichnet. Hier kann eine Pause spezifiziert werden, so daß auch ein Original-Akkordmuster kreiert werden kann.

5) Hinzufügen des Akkordbegleitungsteils während der Rhyhmuswiedergabe

In Schritt 6 sollten Sie lauter Pausen vom Beginn der Aufnahme bis zu dem Punkt, an der die Begleitung einsetzen soll, eingeben. Danach die Akkorde eingeben.



Aufnahme von mehreren Spuren

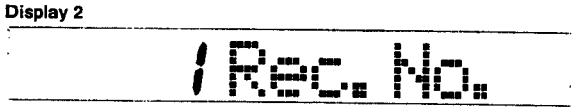
Die Spur 1 des Speichers des Keyboards zeichnet die automatische Begleitung und das Spielen auf dem Keyboard auf. Zusätzlich sind fünf weitere Melodienspuren vorhanden, die Sie für die Aufnahme nur der Melodienteile verwenden können. Sie können unterschiedliche Klangfarben auf den Melodienspuren aufnehmen und so ein volles Ensemble von Instrumenten für Ihre Aufnahmen zusammenstellen. Der Vorgang für die Aufnahme auf den Spuren 2 bis 6 ist identisch mit dem Vorgang, den Sie für die Aufnahme auf Spur 1 verwenden.

Echtzeit-Aufnahme auf den Spuren 2 bis 6

Sie können auf den Spuren 2 bis 6 aufnehmen, während Sie die ursprünglich aufgezeichnete Spur 1 und andere bereits bespielte Spuren wiedergeben.

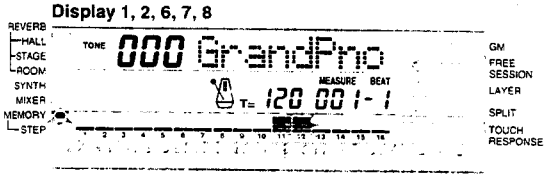
1. Die **MEMORY**-Taste verwenden, um auf Aufnahmebereitschaft zu schalten, und danach die **[+]**- und **[–]**-Tasten verwenden, um eine Song-Nummer zu wählen (0 oder 1).

Display 2



2. Die **MEMORY TRACK**-Tasten verwenden, um die Spur (2 bis 6) zu wählen, auf der Sie aufnehmen möchten.
Beispiel: Wählen Sie Spur 2.

Display 1, 2, 6, 7, 8



Während das Keyboard auf die Aufnahmebereitschaft geschaltet ist, zeigt das Display die Pegelmesser für die Kanäle 11 bis 16 an, so daß Sie überprüfen können, welche Spuren bereits bespielt wurden. Für Einzelheiten siehe "Pegelmesserinhalt während Aufnahme/Editierbereitschaft" auf Seite 33.

3. Wenn gewünscht, jede der folgenden Einstellungen ausführen.
   - Klangfarben-Nummer
   - Tempo (um die Wiedergabe der bespielten Spuren mit einem Tempo auszuführen, dem Sie einfach folgen können)

4. Die **START/STOP**-Taste drücken, um mit der Aufnahme zu beginnen.
   - Damit wird mit der Wiedergabe des Inhaltes der bereits bespielten Spuren begonnen.
   - Auch die von Ihnen ausgeführten Trommel-Pad-, Tonhöhenbeugungs- oder Pedaloperationen werden aufgezeichnet.

5. Verwenden Sie das Keyboard, um das zu spielen, was Sie auf der gewählten Spur aufnehmen möchten.

6. Die **START/STOP**-Taste drücken, um nach Beendigung die Aufnahme zu stoppen.

Inhalt der Spuren nach der Echtzeit-Aufnahme

Zusätzlich zu den Keyboard-Noten werden während der Echtzeit-Aufnahme auch die folgenden Daten auf der gewählten Spur aufgezeichnet. Diese Daten werden danach bei der Wiedergabe dieser Spur verwendet.

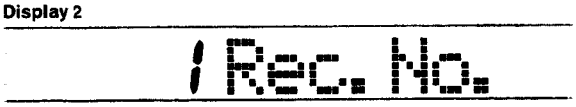
- Klangfarben-Nummer
- Optionale Pedaloperationen
- Tonhöhenbeugungsoperationen
- Trommel-Pad-Operationen

Aufnahme auf Spuren 2 bis 6 unter Verwendung der schrittweisen Aufnahme

Dieser Vorgang beschreibt, wie Sie die Noten einzeln und aufeinanderfolgend eingeben können, indem sie die Tonhöhe und die Länge jeder Note spezifizieren.

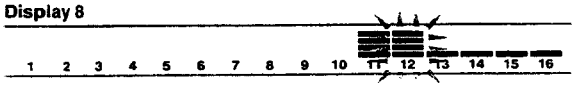
1. Die **MEMORY**-Taste verwenden, um die Aufnahmebereitschaft aufzurufen, und danach die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um eine Song-Nummer zu wählen (0 oder 1).

Display 2



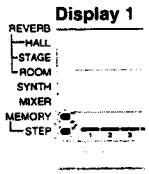
2. Die **MEMORY TRACK**-Tasten verwenden, um die Spur zu wählen, auf der Sie aufnehmen möchten (2 bis 6).
Beispiel: Wählen Sie Spur 2.

Display 8



3. Drücken Sie die **STEP**-Taste, um die Aufnahme zu starten.

Display 1



4. Ändern Sie die Klangfarbennummer, wenn Sie dies wünschen.

5. Verwenden Sie die Keyboard-Tasten oder die **[+]**- und **[–]**-Tasten, um Noten, bzw. die Taste **[0]**, um Pausen einzugeben.
   - Wenn die Anschlagdynamik eingeschaltet ist, dann wird auch die Stärke, mit der Sie die Tasten drücken, aufgezeichnet. Sie können auch die Tasten den Keyboards für die Eingabe von Akkorden verwenden.
   - Mit der Eingabe der [+]/[–]-Taste erscheint eine Notenlinie auf dem Display, die die von Ihnen eingegebenen Noten anzeigt.
   - Um die Eingabe einer Pause aufzuheben, die Taste [0] erneut drücken.

6. Verwenden Sie die **Zifferntasten [1]** bis **[9]**, um die Länge einer Note oder Pause einzugeben (Seite 31).

7. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6, um weitere Noten einzugeben.

8. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um nach der Beendigung die Aufnahme zu stoppen.

HINWEISE

- Verwenden Sie den unter "Editieren des Speicherinhalts" auf Seite 35 beschriebenen Vorgang, um Fehler zu korrigieren, die während der schrittweisen Aufnahme begangen wurden.
- Sie können weitere Daten auf einer Spur hinzufügen, die bereits aufgezeichnete Daten enthält, indem diese Spur in Schritt 2 des obigen Vorgangs gewählt wird. Dadurch wird automatisch der Startpunkt (Takt, Taktschlag, Taktgeberimpuls) der schrittweisen Aufnahme am Ende der früher aufgezeichneten Daten aufgefunden.
- Um einen Trommel-Pad-Teil aufzunehmen, ein Trommel-Pad in Schritt 5 anschlagen.
- Wenn Sie auf den Spuren 2 bis 6 aufnehmen, funktioniert das gesamte Keyboard als Melodien-Keyboard, unabhängig von der gegenwärtigen Einstellung des MODE-Schalters.

Spureninhalt nach der schrittweisen Aufnahme

Zusätzlich zu den Noten und Pausen, werden während der schrittweisen Aufnahme auch die folgenden Daten aufgezeichnet. Diese Daten werden dann verwendet, wenn die Spur wiedergegeben wird.

- Klangfarbennummer
- Trommel-Pad-Operationen

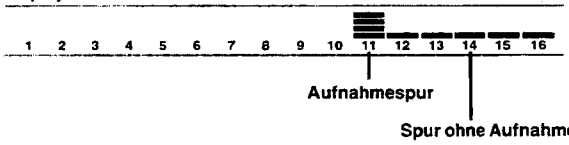
Ausschalten einer bestimmten Spur

Verwenden Sie den Mixer (Seite 18), um den Kanal auszuschalten, der der Spur entspricht, die Sie ausschalten möchten.

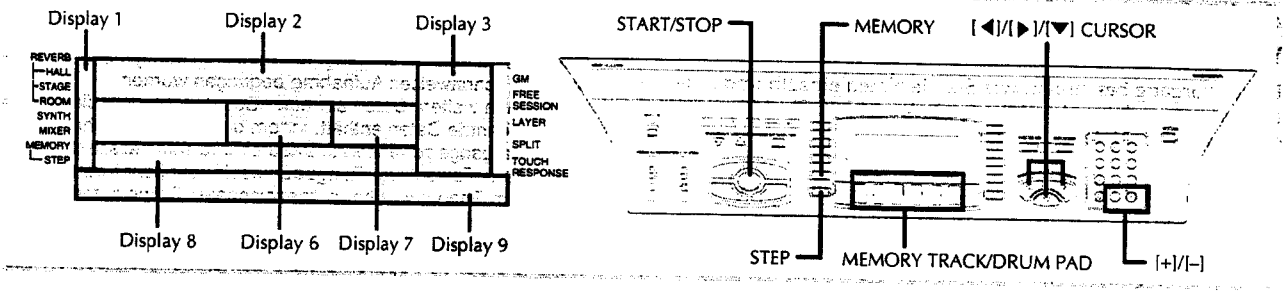
Pegelmesserinhalt während Aufnahme/Editierbereitschaft

Die Kanäle 11 bis 16 entsprechen den Spuren 1 bis 6.
Wenn sich das Kyboard in Aufnahme- oder Editierbereitschaft (Seite 36) befindet, zeigt das Pegelmesser-Display an, welche Spuren bereits Aufnahmedaten enthalten und welche Spuren noch leer sind.
Spuren mit vier aufleuchtenden Segmenten enthalten bereits Aufnahmedaten, wogegen Spuren mit einem aufleuchtenden Segment noch nicht bespielt sind.

Display 8



- Für Einzelheiten über die Wahl einer Spur, deren Daten nicht auf dem Display angezeigt werden, siehe "NAVIGATE TRACK" auf Seite 45.

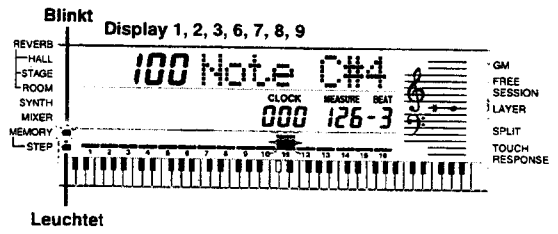


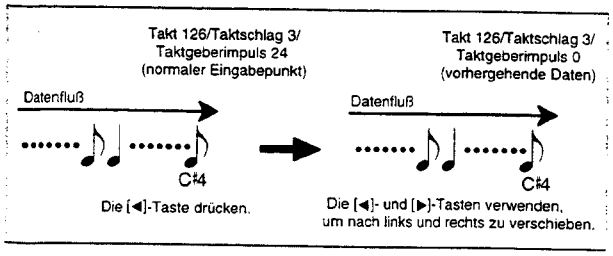
Korrektur von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme

Die Aufnahmedaten können als musikalische Noten betrachtet werden, die von links nach rechts ablaufen, wobei sich der Eingabepunkt normalerweise am rechten Ende der aufgezeichneten Daten befindet.
Der hier beschriebene Vorgang läßt Sie den Eingabepunkt nach links verschieben, damit Sie Änderungen an den bereits eingegebenen Daten vornehmen können. Achten Sie jedoch darauf, daß durch das Verschieben des Eingabepunkts nach links und die Änderungen von Daten alle rechts vom Eingabepunkt aufgezeichneten Daten automatisch gelöscht werden.

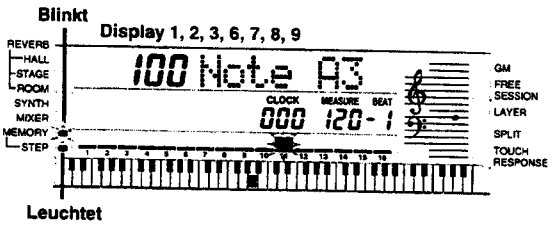
Korrigieren von Fehlern während der schrittweisen Aufnahme

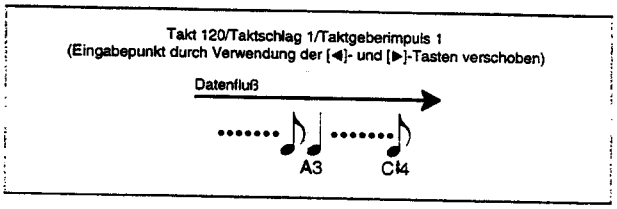
1. Ohne die schrittweise Aufnahme zu verlassen, die [◀]-Taste verwenden, um den Eingabepunkt nach links zu verschieben.
   - Die Daten, die an der Stelle aufgezeichnet sind, an der sich der Eingabepunkt gegenwärtig befindet, erscheinen auf dem Display. Sie können die [◀]- und [▶]-Tasten verwenden, um die Daten nach links oder rechts durchzusehen.




Takt 126/Taktschlag 3/ Taktgeberimpuls 24 (normaler Eingabepunkt)
Takt 126/Taktschlag 3/ Taktgeberimpuls 0 (vorhergehende Daten)
Datenfluß
C♯4
Die [◀]-Taste drücken.
Die [◀]- und [▶]-Tasten verwenden, um nach links und rechts zu verschieben.

2. Während der Überwachung der Daten auf dem Display, die [◀]- und [▶]-Tasten verwenden, um den Eingabepunkt an die Daten zu verschieben, die Sie ändern möchten.
   Beispiel: Alle Notendaten nach der Note A3 an dem Takt 120, Taktschlag 1 und Taktgeberimpuls 0 sind neu aufzunehmen.

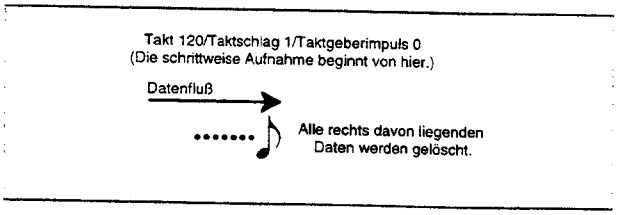




3. Wenn sich der Eingabepunkt an der Stelle befindet, ab der Sie die Änderung beginnen möchten, die [+]- und [–]-Tasten gleichzeitig drücken.

Display 2

4. Die [▼]-Taste drücken, um alle Daten rechts von dem gegenwärtigen Eingabepunkt zu löschen, und die Bereitschaft für schrittweise Aufnahme aufrufen.
   - Durch Drücken der [◀]-, [▶]-, [+]- oder [–]-Taste anstelle der [▼]-Taste wird die Neuschreiboperation freigegeben, ohne etwas zu löschen. Danach können sie die [◀]- und [▶]-Tasten verwenden, um den Eingabepunkt an eine andere Stelle zu verschieben, wenn Sie dies wünschen.


Takt 120/Taktschlag 1/Taktgeberimpuls 0
(Die schrittweise Aufnahme beginnt von hier.)
Datenfluß
Alle rechts davon liegenden Daten werden gelöscht.

▮ HINWEIS ▮

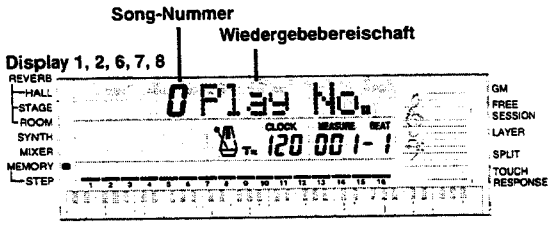
Die Meldung "TrackEnd" erscheint auf dem Display, wenn Sie die [▶]-Taste verwenden, um den Eingabepunkt zurück an seine normale Position (rechtes Ende der bereits im Speicher aufgezeichneten Daten) zu verschieben.

Editierung des Speicherinhalts

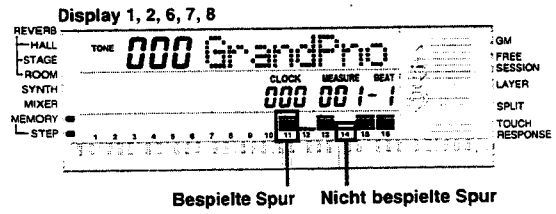
Nach einer Aufnahme in dem Keyboard-Speicher können Sie die einzelnen Noten und Parameter-Einstellungen (wie z.B. Klangfarben-Nummer) aufrufen und die gewünschten Änderungen vornehmen. Dies bedeutet, daß Sie falsch gespielte Noten berichtigen, die gewählten Klangfarben ändern können usw.

Editieren des Speicherinhalts

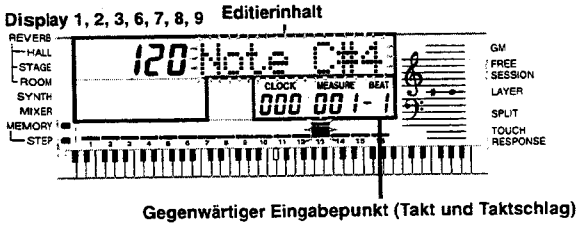
1. Die **MEMORY**-Taste verwenden, um auf die Wiedergabebereitschaft zu schalten, und danach die **[+]**- und **[–]**-Tasten verwenden, um eine Song-Nummer zu wählen (0 oder 1).



2. Die **STEP**-Taste drücken.

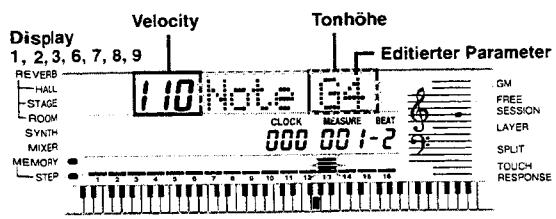


3. Die **MEMORY TRACK**-Tasten verwenden, um die bespielte Spur zu wählen, die Sie editieren möchten.



4. Die **[◀]**- und **[▶]-Cursor**-Tasten verwenden, um an die Stelle in der Spur zu gelangen, an der sich die zu ändernde Note bzw. der zu ändernde Parameter befindet.

[Editierbeispiel beachten]



Das Blinken auf dem Display zeigt den gegenwärtig für das Editieren gewählten Parameter an.
Wenn eine Note editiert wird, die **[▼]**-Cursor-Taste drücken, um die [Velocity]- und [Pitch]-Parameter zu wählen.

5. Die gewünschten Änderungen an dem Wert vornehmen.

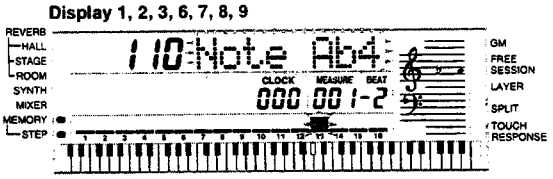
WICHTIG!

Wenn der Speicherinhalt editiert wird, niemals eine Note so ändern, daß sie identisch mit der davorstehenden oder nachfolgenden Note ist. Anderenfalls kann die Länge der geänderten Note und der davorstehenden oder nachfolgenden Note geändert werden. Sollte dies eintreten, müssen Sie die gesamte Spur nochmals aufnehmen.

Die tatsächlich für die Änderung eines Parameters verwendeten Vorgänge hängen von dem enthaltenen Datentyp ab. Für Einzelheiten siehe "Editiertechniken und Display-Inhalt" auf Seite 36.

Beispiel: Die [+]/[–]-Tasten oder das Keyboard verwenden, um die Tonhöhe einer Note zu ändern.

- Sobald Sie die Noten-, Tastendruck-, Akkord- oder Trommel-Pad-Daten ändern, läßt das Keyboard die betroffene Note ertönen, wobei die neue Einstellung verwendet wird, so daß Sie das Ergebnis Ihrer Änderung hören können.

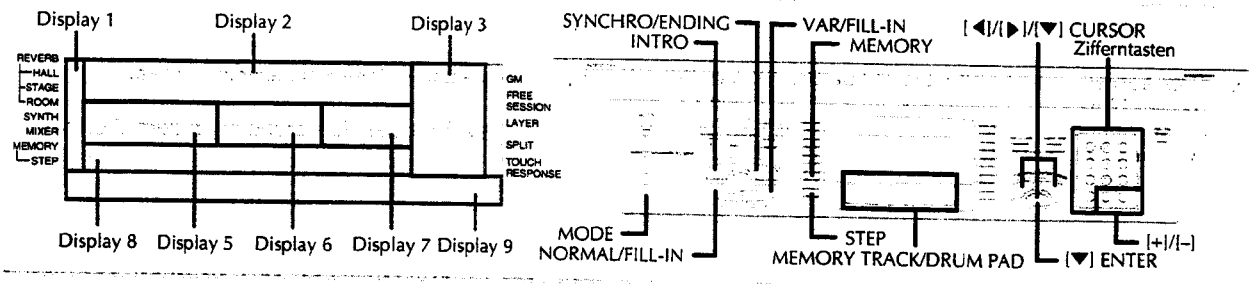


6. Die Schritte 4 und 5 wiederholen, um andere Parameter zu editieren.

7. Die **START/STOP**-Taste drücken, um nach Beendigung das Editieren zu stoppen.

HINWEISE

- Durch das Unterbrechen der Wiedergabe eines Songs und sofortiges Starten einer Editieroperation erscheint der Punkt, an dem die Wiedergabe unterbrochen wurde, zuerst in der Editieranzeige.
- Die einzigen Parameter, die für Spuren 2 bis 6 editiert werden können, sind Noten, Klangfarben-Nummern und Trommel-Pad-Operationen.
- Sie können den Editiervorgang nicht dazu verwenden, um weitere Daten der Aufnahme hinzuzufügen.
- Sie können keinen Teil einer Aufnahme an eine unterschiedliche Stelle innerhalb der Aufnahme verschieben.
- Die Notenlängen können nicht geändert werden.



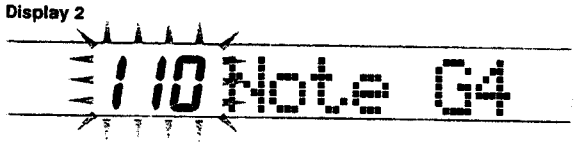
Editiertechniken und Display-Inhalt

Nachfolgend sind die Editiertechniken beschrieben, die Sie für das Ändern der verschiedenen im Speicher abgespeicherten Parameter verwenden können.

■ Ändern des Tastendrucks (Velocitiy) einer Note

Die Keyboard-Tasten, die Zifferntasten oder die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um den Tastendruck einzustellen. Falls Sie die Tasten des Keyboards für die Einstellung des Tastendrucks verwenden, müssen Sie zuerst die Anschlagdynamik einschalten.

Display 2



■ Ändern der Tonhöhe einer Note

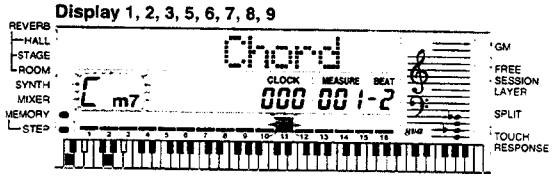
Eine neue Note auf dem Keyboard eingeben oder die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um die Tonhöhe einer Note zu ändern. Die hier spezifizierte Tonhöhe wird in dem Keyboard und den in der Notenlinie auf dem Display angezeigten Noten reflektiert.

Display 2

■ Ändern eines Akkords

Die mittels MODE-Schalter gewählte Akkord-Greifmethode (FINGERED, CASIO CHORD usw.) verwenden, um einen Akkord einzugeben.

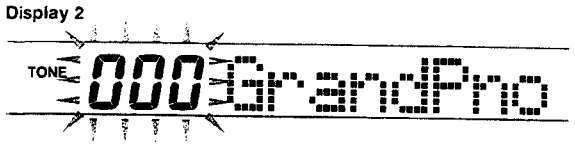
Display 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9



■ Ändern einer Klangfarben-Nummer

Die Zifferntasten oder die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um die Klangfarben-Nummer zu ändern.

Display 2



I HINWEIS I

Sie können nur die Klangfarbennummern ändern, die ursprünglich für die Spuren 2 bis 6 der schrittweisen Aufnahme eingestellt wurden.

■ Ändern einer Rhythmus-Nummer

Die Zifferntasten oder die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um die Rhythmus-Nummer zu ändern.

Display 2

I HINWEIS I

Sie können nur die Rhythmusnummern ändern, die ursprünglich für die Spur 1 der schrittweisen Aufnahme eingestellt wurden.

■ Ändern einer Rhythmus-Controller*-Operation

*[INTRO, NORMAL/FILL-IN, VAR/FILL-IN, SYNCHRO/ENDING]

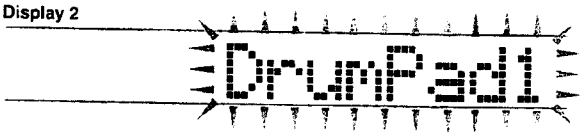
Die Rhythmus-Controller-Taste drücken, auf die Sie ändern möchten.

Display 2

■ Ändern einer Trommel-Pad-Operation

Das Trommel-Pad drücken, auf das Sie ändern möchten.

Display 2



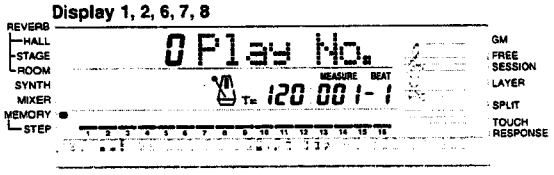
Löschung von einzelnen Datensätzen aus dem Speicher

Der folgende Vorgang (der ähnlich zu dem auf Seite 35 beschriebenen Editiervorgang ist) kann verwendet werden, um die aufgezeichneten Datensätze einzeln aus dem Speicher zu löschen.

Löschen von einzelnen Datensätzen aus dem Speicher

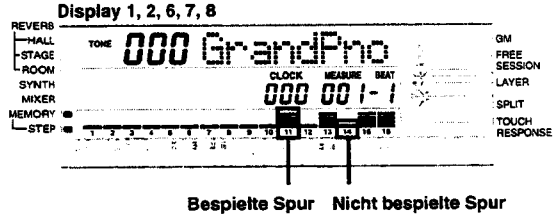
1. Die **MEMORY**-Taste verwenden, um auf die Wiedergabebereitschaft zu schalten, und danach die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um eine Song-Nummer zu wählen (0 oder 1).

Display 1, 2, 6, 7, 8



2. Die **STEP**-Taste drücken, um die Editierbereitschaft aufzurufen.

Display 1, 2, 6, 7, 8



Bespielte Spur **Nicht bespielte Spur**

3. Die **MEMORY TRACK**-Tasten verwenden, um die bespielte Spur zu wählen, deren Daten Sie löschen möchten.

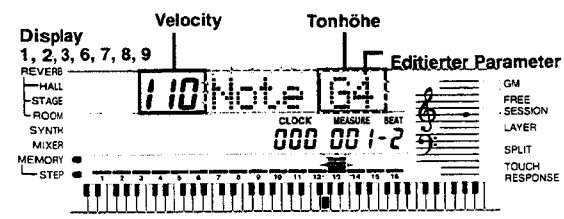
Display 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9 **Editierinhalt**

Gegenwärtiger Eingabepunkt (Takt und Taktschlag)

4. Die [◀]- und [▶]-**Cursor**-Tasten verwenden, um an die Stelle in der Spur zu gelangen, an der sich die zu löschenden Daten befinden.

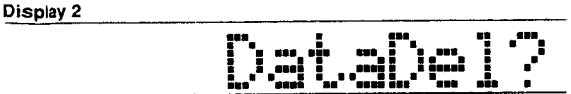
Velocity **Tonhöhe**

Display 1, 2, 3, 6, 7, 8, 9 **Editierter Parameter**



5. Die [+]- und [–]-Tasten gleichzeitig drücken.

Display 2



6. Die [▼]-Eingabetaste drücken, um die gewählten Daten zu löschen.
   - Die [◀], [▶], [+] oder [–] Taste anstelle der [▼] Taste drükken, um den Vorgang abzubrechen, ohne etwas zu löschen.

HINWEIS

Durch das Löschen aller Daten wird das Keyboard automatisch auf Wiedergabebereitschaft geschaltet.

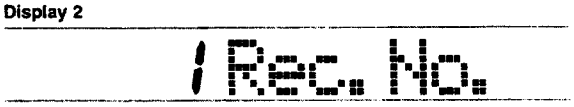
Löschung aller Daten einer bestimmten Spur

Verwenden Sie den folgenden Vorgang, um alle gegenwärtig in einer bestimmten Spur aufgezeichneten Daten zu löschen.

Löschen aller Daten einer bestimmten Spur

1. Die **MEMORY**-Taste verwenden, um auf die Aufnahmebereitschaft zu schalten, und danach die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um eine Song-Nummer zu wählen (0 oder 1).

Display 2



2. Die **MEMORY**-Taste gedrückt halten, um auf die Spurlöschbereitschaft zu schalten.

Nummer der zu löschenden Spur (kann nicht geändert werden) **Bereitschaft für Löschen einer Spur**

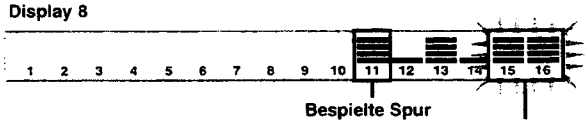
Display 2

   - Die MEMORY-Taste freigeben, nachdem die Meldung "Del.?" erscheint.

3. Die **MEMORY TRACK**-Tasten verwenden, um die bespielte Spur oder Spuren zu wählen, deren Daten Sie löschen möchten.

Spurlöschungsbereitschaft

Display 8



Bespielte Spur

Zu löschende Spur (Mehrere Spuren können spezifiziert werden.)

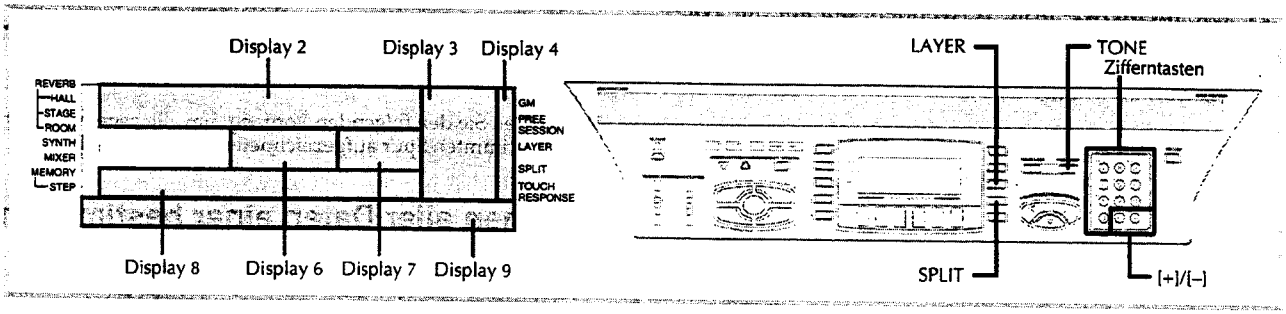
   - Sie können mehr als eine Spur für das Löschen spezifizieren, indem Sie mehr als eine Spurwahltaste drücken.
   - Um eine Spur wieder freizugeben, einfach deren Spurwahltaste erneut drücken.

4. Die [▼]-Eingabetaste drücken, um die Daten der gewählten Spur oder Spuren zu löschen.

HINWEISE

- Falls Sie das Keyboard für etwa fünf Sekunden in der Spurlöschbereitschaft belassen, ohne etwas auszuführen, dann wird die Bereitschaft automatisch freigegeben.
- Sie können die Song-Nummer nicht ändern, während sich das Keyboard in der Spurlöschbereitschaft befindet.
- In dem obigen Vorgang können Sie keine Spur wählen, die keine aufgezeichneten Daten enthält.
- Durch Drücken der MEMORY-Taste während der Spurlöschbereitschaft wird auf die Aufnahmebereitschaft zurückgekehrt.

Keyboard-Einstellungen



Dieser Abschnitt beschreibt die Verwendung der Überlagerung (Spielen von zwei Klangfarben mit einer einzelnen Taste) und der Auftrennung (Zuordnung von unterschiedlichen Klangfarben für die beiden Enden des Keyboards) sowie die Ausführung der Anschlagdynamik-, Transponierungs- und Stimmungseinstellungen.

Verwendung der Überlagerung

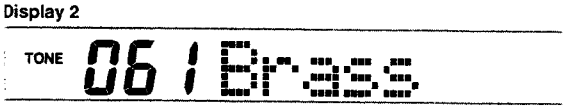
Mit der Überlagerung können Sie zwei verschiedene Klangfarben (eine Haupt-Klangfarbe und eine überlagerte Klangfarbe) dem Keyboard zuordnen, die dann gleichzeitig gespielt werden, wenn Sie eine Taste drücken. So können Sie z.B. die Klangfarbe FRENCH HORN der Klangfarbe BRASS überlagern, um einen reichen, blechernen Sound zu erhalten.

ÜBERLAGERUNG

Überlagern von Klangfarben

1. Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.
   Beispiel: Um "061 BRASS" als Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten oder die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um 0, 6 und dann 1 einzugeben.

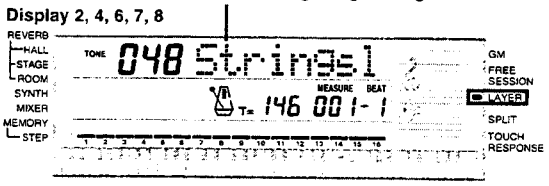
Display 2



2. Die **LAYER**-Taste drücken.

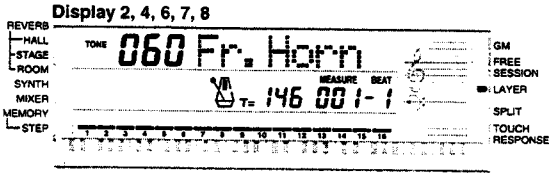
Gewählte Überlagerungs-Klangfarbe

Display 2, 4, 6, 7, 8



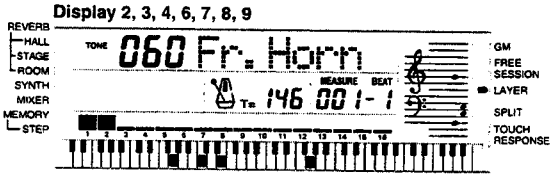
3. Die überlagerte Klangfarbe wählen.
   Beispiel: Um "060 FRENCH HORN" als die überlagerte Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um 0, 6 und dann 0 einzugeben.

Display 2, 4, 6, 7, 8



4. Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.

Display 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9



- Beide Klangfarben werden gleichzeitig gespielt.

5. Die **LAYER**-Taste erneut drücken, um die Überlagerung der Klangfarben freizugeben und das Keyboard auf den Normal-Modus zurückzuschalten.

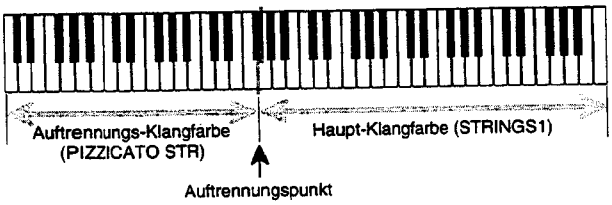
HINWEIS

Die Haupt-Klangfarbe ertönt über Kanal 1, wogegen die überlagerte Klangfarbe über Kanal 2 ertönt. Sie können auch den Mixer verwenden, um die Klangfarben- und Lautstärken-Einstellungen für diese Kanäle zu ändern.

Verwendung der Auftrennung

Mit der Auftrennung können Sie zwei unterschiedliche Klangfarben (eine Haupt-Klangfarbe und eine Auftrennungs-Klangfarbe) den beiden Enden des Keyboards zuordnen, so daß Sie eine Klangfarbe mit Ihrer linken Hand und eine andere Klangfarbe mit Ihrer rechten Hand spielen können. So können Sie z.B. STRINGS als die Haupt-Klangfarbe (hoher Bereich) und PIZZICATO als die aufgetrennte Klangfarbe (niedriger Bereich) wählen, so daß ein vollständiges Saiten-Ensemble bereit steht.
Mit der Auftrennung können Sie auch den Auftrennungspunkt spezifizieren, an dem das Keyboard zwischen den beiden Klangfarben aufgetrennt ist.

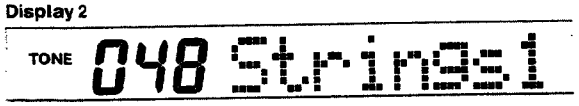
AUFTRENNUNG



Auftrennen des Keyboards

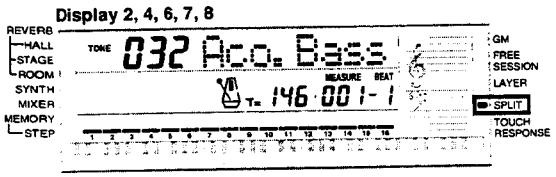
1. Zuerst die Haupt-Klangfarbe wählen.
   Beispiel: Um "048 STRINGS 1" als die Haupt-Klangfarbe zu wählen, die TONE-Taste drücken und danach die Zifferntasten oder die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um 0, 4 und dann 8 einzugeben.

Display 2



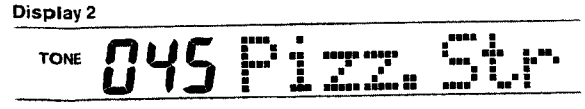
2. Die **SPLIT**-Taste drücken.

Display 2, 4, 6, 7, 8



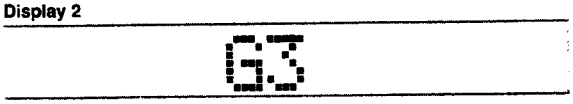
3. Die Auftrennungs-Klangfarbe wählen.
   Beispiel: Um "045 PIZZICATO STR" als die Auftrennungs-Klangfarbe zu wählen, die Zifferntasten oder die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um 0, 4 und dann 5 einzugeben.

Display 2



4. Den Auftrennungspunkt spezifizieren. Während die **SPLIT**-Taste niedergehalten wird, das Keyboard an der Stelle drücken, an der die ganz links liegende Taste des hohen Bereichs angeordnet sein soll.
   Beispiel: Um G3 als den Auftrennungspunkt zu spezifizieren, die G3-Taste drücken.

Display 2



5. Versuchen Sie nun etwas auf dem Keyboard zu spielen.
   - Jeder Taste ab F♯3 und darunter ist die Klangfarbe PIZZICATO zugeordnet, wogegen jeder Taste ab G3 und darüber die Klangfarbe STRINGS zugeordnet ist.

6. Die **SPLIT**-Taste erneut drücken, um die Auftrennung aufzuheben und auf den Normal-Modus zurückzukehren.

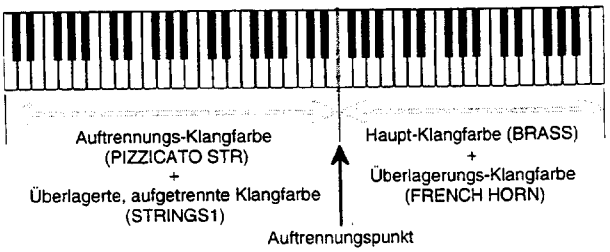
HINWEIS

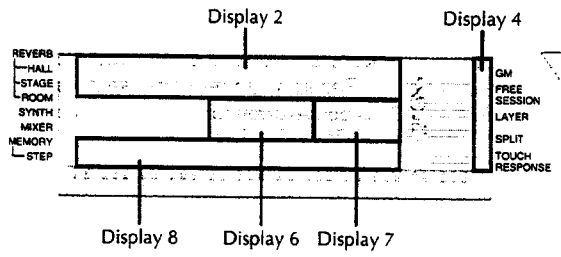
Die Haupt-Klangfarbe ertönt über Kanal 1, wogegen die aufgetrennte Klangfarbe über Kanal 3 ertönt. Sie können auch den Mixer verwenden, um die Klangfarben- und Lautstärken-Einstellungen für diese Kanäle zu ändern.

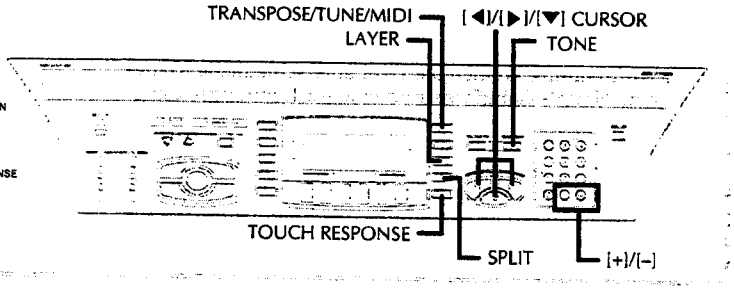
Gemeinsame Verwendung von Überlagerung und Auftrennung

Sie können die Überlagerung und Auftrennung gemeinsam verwenden, um ein überlagertes, aufgetrenntes Keyboard zu kreieren. Dabei spielt es keine Rolle, ob Sie zuerst die Klangfarben überlagern und danach das Keyboard auftrennen oder zuerst das Keyboard auftrennen und danach die Klangfarben übrlagern.
Wenn Sie die Überlagerung und Auftrennung in Kombination verwenden, sind dem hohen Bereich des Keyboards zwei Klangfarben (Haupt-Klangfarbe + überlagerte Klangfarbe) und dem niedrigen Bereich ebenfalls zwei Klangfarben (aufgetrennte Klangfarbe + überlagerte, aufgetrennte Klangfarbe) zugeordnet.

ÜBERLAGERUNG UND AUFTRENNUNG



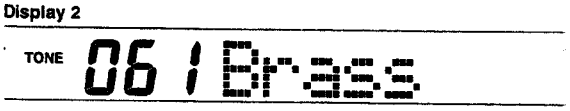




Kreieren eines überlagerten, aufgetrennten Keyboards

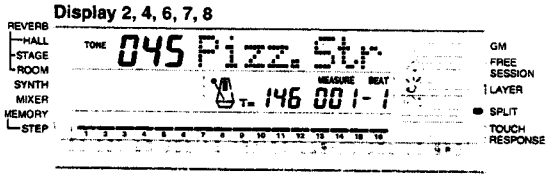
1. Die **TONE**-Taste drücken und danach die Klangfarbennummer der Haupt-Klangfarbe eingeben.

Display 2



2. Die **SPLIT**-Taste drücken und danach die Nummer der aufgetrennten Klangfarbe eingeben.

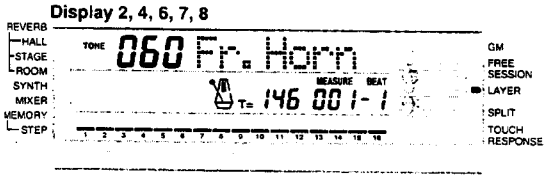
Display 2, 4, 6, 7, 8



- Nach dem Spezifizieren der Auftrennungsklangfarbe, die SPLIT-Taste drücken, um die Auftrennung des Keyboards freizugeben.

3. Die **LAYER**-Taste drücken und danach die Nummer der überlagerten Klangfarbe eingeben.
   - Achten Sie darauf, daß Sie die Schritte 2 und 3 auch umkehren können, um zuerst die überlagerte Klangfarbe und danach die aufgetrennte Klangfarbe einzugeben.

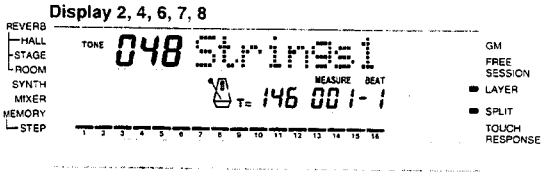
Display 2, 4, 6, 7, 8



4. Die **SPLIT**-Taste oder die **LAYER**-Taste drücken, so daß die **SPLIT**- und **LAYER**-Anzeigen angezeigt werden.

5. Die Nummer der überlagerten, aufgetrennten Klangfarbe eingeben.

Display 2, 4, 6, 7, 8



6. Den Auftrennungspunkt spezifzieren. Während die **SPLIT**-Taste niedergehalten wird, das Keyboard an der Stelle drücken, an der die ganz links liegende Taste des tiefen Bereichs angeordnet sein soll.

7. Spielen Sie etwas auf dem Keyboard.
   - Die LAYER-Taste drücken, um die Überlagerung des Keyboards aufzuheben, und die SPLIT-Taste drücken, um die Auftrennung des Keyboards aufzuheben.

I HINWEIS I

Die Haupt-Klangfarbe ertönt über Kanal 1, die überlagerte Klangfarbe ertönt über Kanal 2, die aufgetrennte Klangfarbe ertönt über Kanal 3 und die überlagerte/aufgetrennte Klangfarbe ertönt über Kanal 4. Sie können auch den Mixer verwenden, um die Klangfarben- und Lautstärken-Einstellungen für diese Kanäle zu ändern.

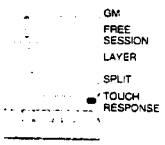
Verwendung der Anschlagdynamik

Wenn die Anschlagdynamik eingeschaltet ist, variiert die relative Lautstärke des vom Keyboard ausgegebenen Sounds in Abhängigkeit von dem auf die Tasten ausgeübten Druck, gleich wie bei einem akustischen Piano.

Ein- und Ausschalten der Anschlagdynamik

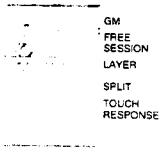
Die **TOUCH RESPONSE**-Taste drücken, um die Anschlagdynamik ein- oder auszuschalten.
- Die Anschlagdynamik ist eingeschaltet, wenn die Anschlagdynamik-Anzeige angezeigt wird.

Display 4



- Die Anschlagdynamik ist ausgeschaltet, wenn die Anschlagdynamik-Anzeige nicht angezeigt wird.

Display 4



HINWEISE

- Die Anschlagdynamik beeinflußt nicht nur die interne Klangquelle des Keyboards, sondern wird auch als MIDI-Daten ausgegeben.
- Die Speicher-Wiedergabe, Begleitung und externe MIDI-Notendaten beeinflussen nicht die Einstellung der Anschlagdynamik.

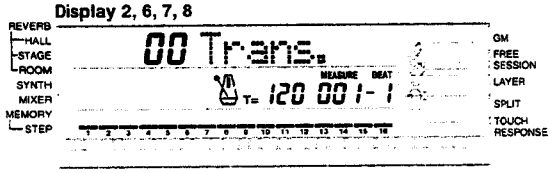
Transponierung des Keyboards

Die Transponierung läßt Sie die gesamte Tonart des Keyboards in Halbtönen anheben und absenken. Falls Sie eine Begleitung für einen Sänger spielen möchten, der in einer von dem Keyboard abweichenden Tonart singt, dann können sie mit der Transponierung einfach die Tonart des Keyboards ändern.

Transponieren des Keyboards

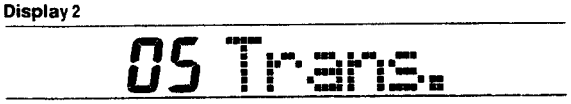
1. Die **TRANSPOSE/TUNE/MIDI**-Taste drücken, bis die Transponierungsanzeige auf dem Display erscheint.

Display 2, 6, 7, 8



2. Die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um die Transponierungs-Einstellung des Keyboards zu ändern.
Beispiel: Das Keyboard ist um fünf Halbtöne nach oben zu transponieren.

Display 2



HINWEISE

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von –12 (eine Oktave nach unten) bis +12 (eine Oktave nach oben) transponiert werden.
- Die Vorgabe-Transponierungs-Einstellung ist "00", wenn die Stromversorgung des Keyboards eingeschaltet wird.
- Falls Sie die Transponierungsanzeige für etwa fünf Sekunden auf dem Display belassen, ohne etwas auszuführen, dann wird diese Anzeige automatisch gelöscht.
- Die Transponierungs-Einstellung beeinflußt auch die Wiedergabe aus dem Speicher und die automatische Begleitung.

Stimmung des Keyboards

Die Stimmungsfunktion läßt Sie eine Feinabstimmung des Keyboards ausführen, um dieses an die Stimmung von anderen Musikinstrumenten anzupassen.

Stimmen des Keyboards

1. Die **TRANSPOSE/TUNE/MIDI**-Taste drücken.

2. Die **[◀]**- und **[▶]-Cursor**-Tasten verwenden, um die Abstimmanzeige anzuzeigen.

Display 2

3. Die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um die Stimmungs-Einstellung des Keyboards zu ändern.
Beispiel: Absenken der Stimmung um 20.

Display 2

HINWEISE

- Das Keyboard kann innerhalb eines Bereichs von –50 Cent bis +50 Cent gestimmt werden.
  *100 Cent entsprechen einem Halbton.
- Die Vorgabe-Stimmungs-Einstellung ist "00", wenn die Stromversorgung des Keyboards eingeschaltet wird.
- Falls Sie die Stimmungsanzeige für etwa fünf Sekunden auf dem Display belassen, ohne etwas auszuführen, wird die Anzeig automatisch gelöscht.
- Die Stimmungs-Einstellung beeinflußt auch die Wiedergabe aus dem Speicher und die automatische Begleitung.

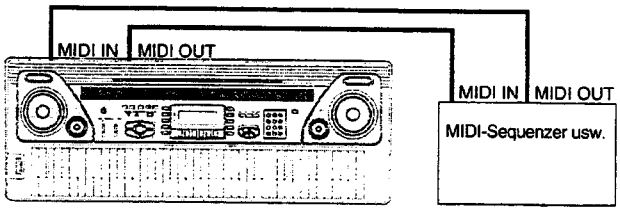
MIDI

Was ist MIDI?

Die Abkürzung MIDI steht für "Musical Instrument Digital Interface" und ist die Bezeichnung eines weltweiten Standards für Digitalsignale und Steckverbinder, die einen Austausch von musikalischen Daten zwischen Musikinstrumenten und Computern (Maschinen) ermöglichen, die von verschiedenen Herstellern hergestellt wurden. MIDI-kompatible Geräte können den Keyboard-Tastendruck, die Tastenfreigabe, die Klangfarbenänderung und andere Daten als Meldungen austauschen.
Obwohl Sie keine speziellen Kenntnisse über MIDI benötigen, um dieses Keyboard für sich alleine verwenden zu können, so ist für die MIDI-Operationen doch ein spezielles Wissen erforderlich. Dieser Abschnitt enthält eine Übersicht über MIDI, die Ihnen bei der Bedienung helfen wird.

MIDI-Anschlüsse

Die MIDI-Meldungen werden über die MIDI OUT-Buchse einer Maschine mit Hilfe eines MIDI-Kabels an die MIDI IN-Buchse einer anderen Maschine ausgegeben. Um z.B. eine Meldung von diesem Keyboard an eine andere Maschine zu senden, müssen Sie ein MIDI-Kabel verwenden, um die MIDI OUT-Buchse dieses Keyboards mit der MIDI IN-Buchse der anderen Maschine zu verbinden. Um die MIDI-Meldungen zurück an dieses Keyboard zu senden, müssen Sie ein MIDI-Kabel verwenden, um die MIDI OUT-Buchse der anderen Maschine mit der MIDI IN-Buchse dieses Keyboards zu verbinden.
Um einen Computer oder ein anderes MIDI-Gerät für die Aufnahme und Wiedergabe der auf diesem Keyboard erzeugten MIDI-Daten verwenden zu können, müssen Sie die MIDI IN- und MIDI OUT-Buchsen beider Maschinen verbinden, um Daten senden und empfangen zu können.



Falls eine MIDI THRU-Funktion in der Software vorhanden ist, die auf dem angeschlossenen Computer oder anderen MIDI-Gerät abgearbeitet wird, unbedingt LOCAL CONTROL dieses Keyboards ausschalten (Seite 45).

MIDI-Kanäle

MIDI gestattet das gleichzeitige Senden der Daten von mehreren Teilen, wobei jeder Teil über einen separaten MIDI-Kanal gesandt wird. Es gibt 16 MIDI-Kanäle, die von 1 bis 16 numeriert sind, und die MIDI-Kanal-Daten sind immer eingeschlossen, wenn Sie Daten (Tastendruck, Tonhöhenbeugungsoperation usw.) austauschen.
Sowohl die Sendemaschine als auch die Empfangsmaschine müssen auf den gleichen Kanal eingestellt sein, damit die Empfangseinheit die Daten richtig empfangen und spielen kann. Falls z.B. die Empfangsmaschine auf Kanal 2 eingestellt ist, dann empfängt sie nur MIDI Kanal 2 Daten, und alle anderen Kanäle werden ignoriert.
Dieses Keyboard verfügt über Multi-Klangfarben-Fähigkeiten, d.h. es kann Meldungen über alle 16 MIDI-Kanäle empfangen und gleichzeitg bis zu 16 Teile spielen. Die Klangfarben- und Lautstärken-Einstellungen für jeden Kanal können mit Hilfe des in das Keyboard eingebauten Mixers oder durch eine externe Quelle ausgeführt werden, die die erforderlichen MIDI-Steuerungsmeldungen sendet.
Die auf diesem Keyboard ausgeführten Keyboard- und Tonhöhenbeugungsoperationen werden durch Wahl eines MIDI-Kanals (1 bis 16) und darauffolgendes Senden der entsprechenden Meldung ausgeführt.

General MIDI

General MIDI standardisiert die MIDI-Daten für alle Klangquellentypen, unabhängig vom Hersteller. General MIDI spezifiziert solche Faktoren wie Klangfarben-Numerierung, Trommel-Sounds und verfügbare MIDI-Kanäle für alle Klangquellen. Dieser Standard ermöglicht es allen MIDI-Geräten, die gleichen Nuancen zu reproduzieren, wenn General MIDI Daten gespielt werden, unabhängig vom Hersteller der Klangquelle.
Dieses Keyboard unterstützt General MIDI, so daß es verwendet werden kann, um im Fachhandel erhältliche, vorbespielte General MIDI Daten sowie von einem Personal Computer an dieses Keyboard übersandte General MIDI Daten zu spielen.

Meldungen

Unter dem MIDI-Standard ist eine große Anzahl an Meldungen definiert. Dieser Abschnitt beschreibt die einschlägigen Meldungen, die von diesem Keyboard gesandt und empfangen werden können. Ein Asteriskus wird verwendet, um Meldungen zu markieren, die das gesamte Keyboard betreffen. Meldungen ohne Asteriskus beeinflussen nur einen bestimmten Kanal.

NOTE ON/OFF (Note Ein/Aus)

Diese Meldung sendet Daten, wenn eine Taste gedrückt (NOTE ON) oder freigegeben (NOTE OFF) wird. Eine NOTE ON/OFF-Meldung schließt eine Notennummer (um die Note anzugeben, deren Taste gedrückt oder freigegeben wird) und die Velocity (Keyboard-Tastendruck als Wert von 1 bis 127) ein. NOTE ON Velocity wird immer verwendet, um die relative Lautstärke der Note zu bestimmen. Dieses Keyboard empfängt keine NOTE OFF Velocity-Daten.
Wenn Sie eine Taste auf diesem Keyboard drücken oder freigeben, wird die entsprechende NOTE ON- oder NOTE OFF-Meldung von der MIDI OUT-Buchse ausgesandt.

HINWEIS

Die Tonhöhe einer Note hängt von der verwendeten Klangfarbe ab, wie es in der Noten-Tabelle auf Seite 49 dargestellt ist. Wenn dieses Keyboard eine Notennummer empfängt, die außerhalb ihres Bereichs für diese Klangfarbe liegt, wird diese Note durch die gleiche Note in der nächsten verfügbaren Oktave ersetzt.

PROGRAM CHANGE (Programmänderung)

Dies ist die Meldung für die Klangfarbenwahl. PROGRAM CHANGE kann Klangfarbendaten im Bereich von 0 bis 127 enthalten.
Eine PROGRAM CHANGE-Meldung wird von der MIDI OUT-Buchse dieses Keyboards ausgesandt, wenn Sie die Klangfarbennummer manuell ändern. Durch den Empfang einer PROGRAM CHANGE-Meldung von einer externen Maschine wird die Klangfarben-Einstellung dieses Keyboards geändert.

PITCH BEND (Tonhöhenbeugung)

Diese Meldung überträgt die Tonhöhenbeugungs-Information für glattes Erhöhen oder Vermindern der Tonhöhe während des Spielens auf dem Keyboard.
Durch die Ausführung einer Tonhöhenbeugungsoperation auf diesem Keyboard wird gleichzeitig die Tonhöhe der eingebauten Klangquelle geändert, wobei eine PITCH BEND-Meldung über die MIDI OUT-Buchse ausgesandt wird.

CONTROL CHANGE (Steuerungsänderung)

Diese Meldung fügt Effekte hinzu, wie z.B. die während des Spielens auf dem Keyboard angelegten Vibrator- und Lautstärkeänderungen. Die CONTROL CHANGE-Daten schließen eine Steuerungsnummer (um den Effekttyp zu identifizieren) und einen Steuerungswert (um den Ein/Aus-Status und die Tiefe des Effekts zu spezifizieren) ein.
Nachfolgend ist eine Liste der Daten aufgeführt, die unter Verwendung von CONTROL CHANGE gesandt oder empfangen werden können.

Effekt	Steuerungsnummer
BANK SELECT *1	0, 32
VOLUME	7
PAN	10
EXPRESSION	11
HOLD1	64
SOSTENUTO	66
SOFT PEDAL	67
RPN *2	100/101
DATA ENTRY	6/38

*1 Die BANK SELECT-Einstellung von PROGRAM CHANGE kann verwendet werden, um auf jede der 200 Klangfarben dieses Keyboards zurückgreifen zu können, wenn die Klangfarben auf diesem Keyboard von einer externen Maschine aus gewählt werden.

Bank 0: 128 General MIDI Klangfarben
(PROGRAM CHANGE 0 bis 127)
Bank 1: 32 synthesierte Klangfarben
(PROGRAM CHANGE 0 bis 31)
Bank 2: 8 Trommel-Sätze (PROGRAM CHANGE 0 bis 7)
Bank 3: 32 Anwender-Klangfarben
(PROGRAM CHANGE 0 bis 31)

Unmittelbar vor dem Senden der PROGRAM CHANGE-Meldung sind zwei CONTROL CHANGE-Meldungen aufeinanderfolgend zu senden, die die folgenden Daten enthalten.
CONTROL NUMBER=0 CONTROL VALUE=<Bank-Nummer>
CONTROL NUMBER=32 CONTROL VALUE=0

Beispiel: Die Klangfarben-Nummer 190 (Anwender-Klangfarbe 22) ist von einer externen MIDI-Maschine aus zu wählen.
CONTROL NUMBER=0 CONTROL VALUE=3 (Bank-Nummer)
CONTROL NUMBER=32 CONTROL VALUE=0
PROGRAM CHANGE=22

*2 RPN steht für "Registered Parameter Number" und ist eine spezielle Steuerungsänderungsnummer, die verwendet wird, wenn mehrere Steuerungsänderungen kombiniert werden. Der gesteuerte Parameter wird gewählt, indem die Steuerungswerte der Steuerungsnummern 100 und 101 verwendet werden, worauf die Einstellungen unter Verwendung der Steuerungswerte von DATA ENTRY (Steuerungsnummer 6 und 38) ausgeführt werden.
Dieses Keyboard unterstützt die Tonhöhenbeugungs-, Transponierungs- und Stimmungssteuerungs-RPNs, die von anderen MIDI-Maschinen gesandt werden.

ALL SOUND OFF (Aller Sound ausgeschaltet)

Diese Meldung erzwingt ein Ausschalten des gesamten über den gegenwärtigen Kanal erzeugten Sounds, unabhängig davon, wie der Sound erzeugt wird.

ALL NOTES OFF (Alle Noten ausgeschaltet)

Diese Meldung schaltet alle Notendaten aus, die von einem externen Gerät gesendet werden und auf dem Kanal ertönen.
- Alle Noten, die unter Verwendung eines Sustain-Pedals oder Sostenuto-Pedals angehalten werden, ertönen weiterhin, bis das Pedal freigegeben wird.

RESET ALL CONTROLLERS (Rückstellen aller Controller)

Diese Meldung initialisiert die Tonhöhenbeugungs und alle anderen Steuerungsänderungen.

SYSTEM EXCLUSIVE (System exklusiv)*

Diese Meldung wird für die Steuerung von System-exklusiven Einstellungen verwendet, bei welchen es sich um Klangfarben-Feineinstellungen handelt, die einzigartig für eine bestimmte Maschine sind. Ursprünglich waren die System-exklusiven Einstellungen einzigartig für ein bestimmtes Modell, sind aber nun auch universell System-exklusive Einstellungen, die auf Maschinen zutreffen, die andere Modelle sind und sogar von verschiedenen Herstellern hergestellt werden.
Nachfolgend sind die System-exklusiven Meldungen aufgeführt, die von diesem Keyboard unterstützt werden.

■ GM MODE ON (GM-Modus einschalten)
([F0][7E][7F][09][01][F7])
GM MODE ON wird von einer externen Maschine verwendet, um das GM-System dieses Keyboards einzuschalten (GM steht für General MIDI).
- GM MODE ON benötigt längere Zeit als andere Meldungen für die Verarbeitung. Wenn daher GM MODE ON in einem Sequenzer gespeichert ist, können mehr als 100 msek. bis zur nächsten Meldung benötigt werden.

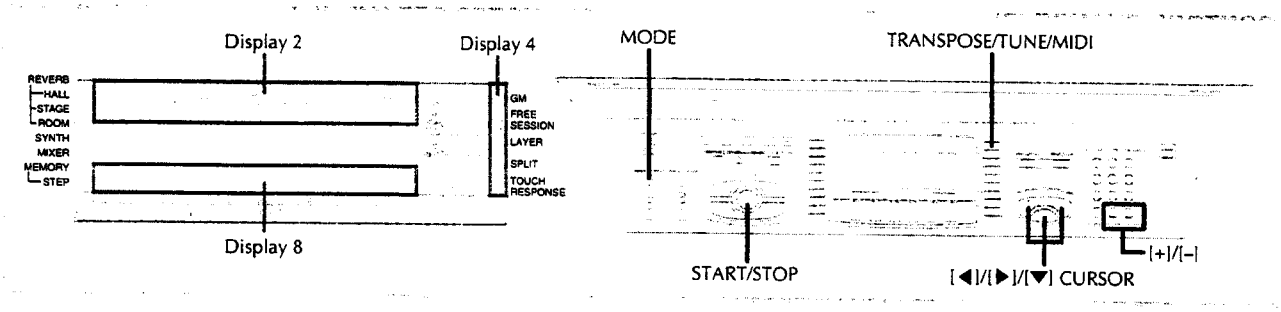
■ GM MODE OFF (GM-Modus ausschalten)
([F0][7E][7F][09][02][F7])
GM MODE OFF wird von einer externen Maschine verwendet, um das GM-System dieses Keyboards auszuschalten.

■ REVERB CHANGE (Nachhall-Änderung)
([F0][44][0E][09][yy][F7])
REVERB CHANGE schaltet den internen Digital-Nachhall des Keyboards um. Der [yy] Parameter in der Syntax, die in dem Titel angegeben ist, steht für einen Hexadezimalwert, der eine Nachhallnummer darstellt, die von einer externen Maschine gesendet wird. Nachfolgend sind die Hexadezimalwerte und ihre Bedeutungen aufgeführt, die spezifiziert werden können.

Hex. Wert	Digital-Nachhall	Nachhallnummer
00	Raum	0
01	Bühne	1
02	Halle	2
0F	Aus	Aus

▮ HINWEISE ▮

- MIDI-Kanal 10 ist nur für Trommel-Sounds reserviert, so daß die Bankwahldaten nicht gesendet werden müssen, wenn die Klangfarben geändert werden.
- Die von dem Fußpedal erzeugten Sustain-, Sostenuto- und Soft-Effekte können ebenfalls gesendet und empfangen werden (Steuerungsnummrn 64, 66 bzw. 67).



Änderung der MIDI-Einstellungen

Dieses Keyboard läßt Sie eine Anzahl von MIDI-Parametern ändern, einschließlich GM MODE ON/OFF, PITCH BEND und anderer.
Die Parameter sind in zwei Gruppen unterteilt: Parameter der Gruppe 1 (aufgerufen durch zweimaliges Drücken der TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste) und Parameter der Gruppe 2 (aufgerufen durch dreimaliges Drücken der TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste).

Ändern der MIDI-Parameter

1. Die **TRANSPOSE/TUNE/MIDI**-Taste entweder zweimal oder dreimal drücken, um die gewünschte Parameter-Gruppe zu wählen.

   Gruppe 1: GM MODE, KEYBOARD CHANNEL, MIDI IN CHORD JUDGE, LOCAL CONTROL, ACCOMP MIDI OUT
   Gruppe 2: PITCH BEND RANGE, NAVIGATE TRACK, ASSIGNABLE JACK
   Beispiel: Zu wählen ist Gruppe 1.

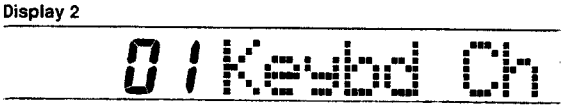
Display 2

2. Die **[◀]**- und **[▶]-Cursor**-Tasten verwenden, um den zu ändernden Parameter zu wählen.

   Für Einzelheiten über die Parameter siehe "Parameter und ihre Anzeigen".

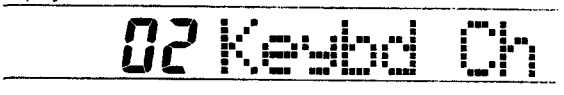
   Beispiel: Zu wählen ist der KEYBOARD CHANNEL-Parameter.

Display 2



3. Die [+]- und [–]-Tasten verwenden, um die Einstellung des Parameters zu ändern.
   Beispiel: Der KEYBOARD CHANNEL-Parameterwert ist auf 2 zu ändern.

Display 2



- Falls Sie aus Versehen über die gewünschte Gruppe weiterschalten, die TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste weiter drücken, bis die gewünschte Gruppe wiederum erscheint.
- Falls Sie die Parameter-Wahlanzeige für etwa fünf Sekunden eingeschaltet belassen, ohne etwas auszuführen, wird die Parameter-Wahlanzeige automatisch gelöscht.

Parameter und ihre Anzeigen

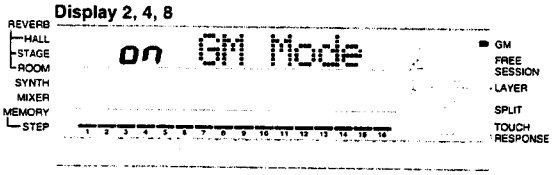
Gruppe 1

Die Wahlanzeige für die Parameter der Gruppe 1 wird angezeigt, indem die TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste zweimal gedrückt wird.

■ GM MODE ON/OFF (Vorgabe: Aus)

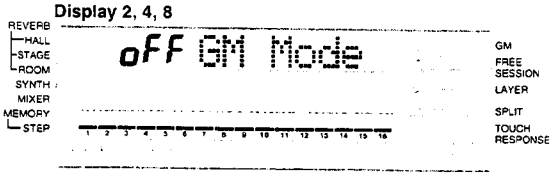
on: Schaltet GM MODE ein. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie die GM-Daten auf einer externen Maschine hören möchten. Durch das Einschalten von GM MODE wird MIDI IN CHORD JUDGE automatisch ausgeschaltet (wenn dies eingeschaltet ist), da GM MODE und MIDI IN CHORD JUDGE nicht gleichzeitig verwendet werden können.

Display 2, 4, 8



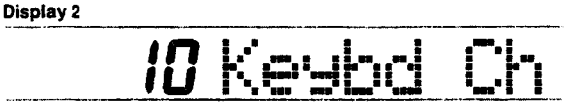
oFF: Schaltet den GM-Modus aus. Die Klangfarben-, Lautstärken- und anderen Parameter-Einstellungen jedes Kanals werden initialisiert. Wenn die empfangenen MIDI-Daten angezeigt werden, wird die Piccolo-Klangfarbe um eine Oktave angehoben.

Display 2, 4, 8



■ **KEYBOARD CHANNEL (Grundkanal) (Vorgabe: 01)**
Dieser Parameter stellt den Kanal für das Senden der Keyboard-, Tonhöhenbeugungs- und anderer MIDI-Meldungen ein.

Display 2



■ **MIDI IN CHORD JUDGE ON/OFF (Vorgabe: Aus)**
on: Das Keyboard bestimmt die Grundkanal-Notendaten als Akkorde der Begleitungsautomatik in Abhängigkeit von der gegenwärtig mit dem MODE-Schalter gewählten Akkord-Greifmethode. Durch das Einschalten von GM MODE wird MIDI IN CHORD JUDGE automatisch ausgeschaltet, da GM MODE und MIDI IN CORD JUDGE nicht gleichzeitig verwendet werden können.

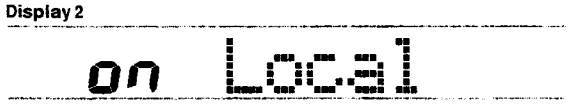
Display 2

oFF: Schaltet MIDI IN CHORD JUDGE aus.

Display 2

■ **LOCAL CONTROL ON/OFF (Vorgabe: Ein)**
on: Schaltet LOCAL CONTROL ein, wodurch die von dem Keyboard oder den Trommel-Pads erzeugten Daten an die örtliche Klangquelle des Keyboards und als MIDI-Meldungen von der MIDI OUT-Buchse ausgesandt werden.

Display 2

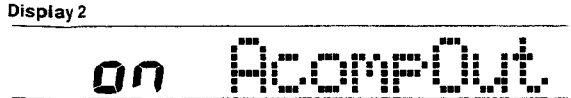


oFF: Schaltet LOCAL CONTROL aus, wodurch die von dem Keyboard oder den Trommel-Pads erzeugten Daten als MIDI-Meldung von der MIDI OUT-Buchse ausgesandt werden, nicht aber an die örtliche Klangquelle des Keyboards. LOCAL CONTROL immer ausschalten, wenn MIDI THRU einer extern angeschlossenen Maschine verwendet wird.

Display 2

■ **ACCOMP MIDI OUT ON/OFF (Vorgabe: Aus)**
on: Schalter ACCOMP MIDI OUT ein, wodurch eine MIDI-Meldung von der MIDI OUT-Buchse ausgesandt wird, wenn die automatische Begleitung spielt.

Display 2



oFF: Schalter ACCOMP MIDI OUT aus, wodurch keine MIDI-Meldung von der MIDI OUT-Buchse ausgesandt wird, wenn die automatische Begleitung spielt.

Display 2

Gruppe 2

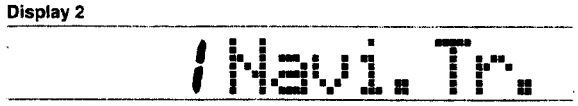
Die Wahlanzeige für die Parameter der Gruppe 2 wird angezeigt, wenn die TRANSPOSE/TUNE/MIDI-Taste dreimal gedrückt wird.

■ **PITCH BEND RANGE (Vorgabe: 02)**
Dieser Parameter stellt die maximale Änderung des Bereichs durch die Tonhöhenbeugung in einem Bereich von 01 (1 Halbton) bis 12 (12 Halbtöne) ein.

Display 2

■ **NAVIGATE TRACK (Vorgabe: 1)**
Dieser Parameter spezifiziert, ob die Nummer der Speicher-Spuren (1 bis 6), deren Daten wiedergegeben werden, auf dem Display angezeigt werden sollen oder nicht.
Unmittelbar nach Beendigung einer Aufnahme oder Spureditieroperation, wird die Spur, in der zuletzt aufgenommen wurde, automatisch zur Navigierspur.

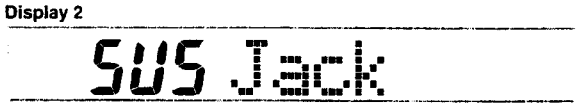
Display 2



■ **ASSIGNABLE JACK TERMINAL (Vorgabe: SUS)**
Dieser Parameter spezifiziert die Funktion des Fußpedals.
Für Einzelheiten über die verfügbaren Funktionen des Fußpedals siehe Seite 8.

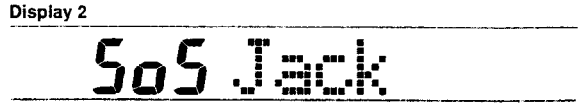
SUS (Sustain): Spezifiziert, daß ein Sustain-Effekt angelegt werden soll, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

Display 2



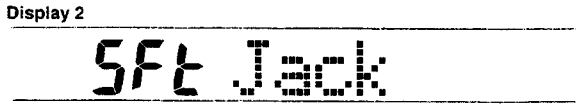
SoS (Sostenuto): Spezifiziert, daß ein Sostenuto-Effekt angelegt werden soll, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

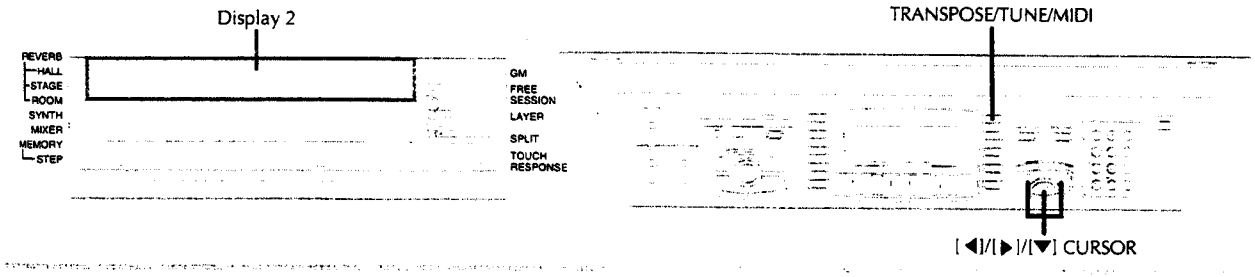
Display 2



SFt (Soft): Spezifiziert, daß ein Soft-Effekt angelegt werden soll, wenn das Pedal niedergedrückt wird.

Display 2





rHy (Rhythmus): Spezifiziert, daß das Pedal wie die START/STOP-Taste arbeiten soll.

Display 2

rHy Jack

Übertragen von internen Daten

Dieses Keyboard speichert verschiedene interne Daten, einschließlich der im Speicher aufgezeichneten Daten und der Synthesizer-Daten. Diese Daten können als MIDI-exklusive Daten über die MIDI-Buchsen gesandt und empfangen werden. Diese Fähigkeit ermöglicht es Ihnen, einen Computer oder eine andere MIDI-Maschine als externes Speichergerät für Ihre Daten zu verwenden.
Bevor Sie die folgenden Vorgänge ausführen, müssen Sie zuerst die MIDI IN- und MIDI OUT-Buchsen des Keyboards unter Verwendung von MIDI-Kabeln an eine externe Maschine anschließen.

Bestimmte Software unterstützt nicht die MIDI-exklusiven Daten.

Übertragen von Daten von dem Keyboard auf eine externe Maschine

1. Die andere Maschine auf den Empfangsbereitschaftsmodus einstellen.
   • Für Einzelheiten siehe die mit der anderen Maschine mitgelieferte Dokumentation.
2. Mit dem Normal-Modus des Keyboards beginnen und die **TRANSPOSE/TUNE/MIDI**-Taste viermal drücken, um die Datenübertragungsanzeige anzuzeigen.

Display 2

BulkSnd?

3. Die **[▼]-Cursor**-Taste drücken, um mit dem Senden der Daten zu beginnen.
   • Nachdem alle Daten gesendet wurden, kehrt das Keyboard automatisch in seinen Normal-Modus zurück.

Einlesen übertragener Daten von einer anderen Maschine

1. Mit dem Normal-Modus des Keyboards beginnen und die **TRANSPOSE/TUNE/MIDI**-Taste viermal drücken, um die Datenübertragungsanzeige anzuzeigen.

Display 2

BulkSnd?

2. Die **[◀]**- und **[▶]-Cursor**-Tasten verwenden, um auf die Einleseanzeige übertragener Daten zu ändern, die durch die Meldung "BulkRcv?" angezeigt wird.

Display 2

BulkRcv?

3. Die **[▼]-Cursor**-Taste drücken, um mit dem Datenempfang zu beginnen.
4. Die Sendeoperation an der Sendemaschine starten. Für Einzelheiten siehe die mit der angeschlossenen Maschine mitgelieferte Bedienungsanleitung.
   • Nachdem alle Daten empfangen wurden, kehrt das Keyboard automatisch in seinen Normal-Modus zurück.

Störungsbeseitigung

Problem	Mögliche Ursache	Abhilfe	Siehe Seite
Kein Keyboard-Sound	1. Problem mit der Stromversorgung.	1. Das Netzgerät richtig anschließen, auf richtige Polung (+/–) der Batterien achten und sicherstellen, daß die Batterien nicht verbraucht sind.	Seite 9
	2. Die Stromversorgung ist nicht eingeschaltet.	2. Die POWER-Taste drücken, um die Stromversorgung einzuschalten.	Seite 10
	3. Lautstärke-Einstellung zu niedrig.	3. Den VOLUME-Gleitbahnregler verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen.	Seite 10
	4. Der MODE-Schalter ist auf Position CASIO CHORD oder FINGERED gestellt.	4. Normales Spielen auf dem Begleitungs-Keyboard ist nicht möglich, wenn der MODE-Schalter auf CASIO CHORD oder FINGERED gestellt ist. Die Einstellung des MODE-Schalters auf NORMAL ändern.	Seite 12
	5. LOCAL CONTROL ist ausgeschaltet.	5. LOCAL CONTROL einschalten.	Seite 45
	6. Mixer-Kanal 1 ist ausgeschaltet.	6. Den Mixer verwenden, um Kanal 1 einzuschalten.	Seite 18
	7. Lautstärke- oder Ausdruckseinstellung für Mixer-Kanal 1 ist zu niedrig.	7. Den Mixer verwenden, um die Lautstärke- oder Ausdruckseinstellung für Kanal 1 zu erhöhen.	
Eines der folgenden Symptome bei Batteriebetrieb • Stromversorgungs-Kontrollampe blaß • Display blaß, schwierig abzulesen • Ungewöhnlich niedrige Lautsprecher/Kopfhörer-Lautstärke • Verzerrungen im ausgegebenen Sound • Manchmalige Unterbrechung des Sounds beim Spielen mit hoher Lautstärke • Plötzlicher Stromausfall beim Spielen mit hoher Lautstärke • Verblassen des Displays, wenn mit hoher Lautstärke gespielt wird • Ein abnormales Rhythmusmuster und Demomusikstück wird gespielt	Niedrige Batteriespannung	Die Batterien erneuern oder das Netzgerät verwenden.	Seite 9
Die automatische Begleitung ertönt nicht.	1. Begleitungslautstärke auf 000 eingestellt.	1. Den ACCOMP VOLUME-Taste verwenden, um die Lautstärke zu erhöhen.	Seite 17
	2. Die Kanäle 7 bis 10 der automatischen Begleitungsteile sind ausgeschaltet.	2. Den Mixer verwenden, um die Kanäle einzuschalten.	Seite 18
	3. Lautstärken- oder Ausdrucks-Einstellungen der Kanäle 7 bis 10 der automatischen Begleitungsteile zu niedrig.	3. Den Mixer verwenden, um die Lautstärken- und Ausdrucks-Einstellungen der einschlägigen Kanäle zu erhöhen.	Seite 19
Die Sound-Ausgabe ändert nicht, wenn der Tastendruck geändert wird.	Anschlagdynamik ist ausgeschaltet.	Taste für Anschlagdynamik (TOUCH RESPONSE) drücken, um diese einzuschalten.	Seite 40
Tonart oder Stimmung paßt nicht, wenn mit einer anderen MIDI-Maschine mitgespielt wird.	Der Stimmungs- oder Transponierungs-Parameter ist auf einen anderen Wert als 00 eingestellt.	Den Transponierungs- oder Stimmungs-Parameter auf 00 ändern.	Seite 41
Teile fallen während der Speicher-Wiedergabe plötzlich aus.	Die Anzahl der gleichzeitg gespielten Klangfarben übersteigt die Kapazität des Keyboards.	Den Mixer verwenden, um nicht benötigte Kanäle auszuschalten und die Anzahl der gespielten Teile reduzieren.	Seite 18
Manche Teile werden bei Speicher-Wiedergabe nicht gespielt.	1. Kanäle sind ausgeschaltet oder manche Kanäle sind auf Solo eingestellt.	1. Den Mixer verwenden, um die Kanäle einzuschalten.	Seite 18
	2. Lautstärken- oder Ausdrucks-Einstellung zu niedrig.	2. Den Mixer verwenden, um die Lautstärken- oder Ausdrucks-Einstellung zu überprüfen.	Seite 20
Automatische Begleitung oder Rhythmus kann nicht aufgenommen werden.	Eine andere Spur als Spur 1 ist als Aufnahmespur gewählt.	Die Spuren 2 bis 6 sind Meldodienspuren. Die Spurwahltasten verwenden, um Spur 1 zu wählen.	Seite 28
Nichts passiert, wenn die LAYER- oder SPLIT-Taste gedrückt wird.	1. Einer oder mehrere Melodienkanäle (2 bis 4) sind ausgeschaltet.	1. Den Mixer verwenden, um die Kanäle 2 bis 4 einzuschalten.	Seite 18
	2. Die Lautstärken- oder Ausdrucks-Einstellung eines oder mehrerer Melodienkanäle (2 bis 4) ist zu niedrig.	2. Den Mixer verwenden, um die Lautstärken- oder Ausdrucks-Einstellung der Kanäle 2 bis 4 zu erhöhen.	Seite 19~20
Kein Sound wird erzeugt, wenn MIDI-Daten von einem Computer gespielt werden.	1. MIDI-Kabel nicht richtig angeschlossen.	1. MIDI-Kabel richtig anschließen.	Seite 42
	2. Kanal ist ausgeschaltet bzw. Lautstärken- oder Ausdruck-Einstellung ist zu niedrig.	2. Den Mixer verwenden, um den Kanal einzuschalten bzw. die Lautstärken- oder Ausdruck-Einstellung zu erhöhen.	Seite 18~20
Die Grundnoten der von einem Computer wiedergegebenen General MIDI Daten sind um eine Oktave zu niedrig.	GM MODE ist ausgeschaltet.	GM MODE einschalten.	Seite 44
Spielen auf dem Keyboard erzeugt einen unnatürlichen Sound, wenn an einen Computer angeschlossen.	Die MIDI THRU-Funktion des Computers ist eingeschaltet.	Die MIDI THRU-Funktion des Computers oder LOCAL CONTROL auf dem Keyboard ausschalten.	Seite 45
Akkord-Begleitungsdaten können auf einem Computer nicht aufgezeichnet werden.	ACCOMP MIDI OUT ist ausgeschaltet.	ACCOMP MIDI OUT einschalten.	Seite 45

Technische Daten

Modell:	WK-1200
Keyboard:	73 Tasten der Normalgröße, 6 Oktaven (mit Anschlagdynamik ein/ausschaltbar)
Trommel-Pads:	6
Klangfarben:	200 (128 General MIDI, 32 synthesiert, 8 Trommel, 32 Anwender); mit Überlagerung und Auftrennung
Rhythmusinstrument-Klangfarben:	51
Polyphonie:	Max. 24 notig (12 notig für bestimmte Klangfarben)
Digital-Effekte:	3 Nachhalltypen (HALL, STAGE, ROOM)
Automatische Begleitung	
Rhythmusmuster:	100
Tempo:	Variabel (216 Schritte, ♩ = 40 bis 255)
Akkorde:	3 Greifmethoden (CASIO CHORD, FINGERED, FULL RANGE CHORD)
Rhythmus-Controller:	START/STOP, INTRO, NORMAL/FILL-IN, VAR/FILL-IN, SYNCHRO/ENDING
Begleitungslautstärke:	0 bis 127 (128 Schritte)
Free Session	
Anzahl der Muster:	100 (Begleitungsautomatik gemäß gewählter Akkordfolge)
Speicher-Funktion	
Songs:	2
Aufnahmespuren:	6 (2 bis 6 sind Melodien-Spuren)
Aufnahmemethoden:	Echtzeit, schrittweise
Speicher-Kapazität:	Etwa 5.200 Noten (insgesamt für zwei Songs)
Editier-Funktion:	Vorhanden
Demo-Musikstücke:	2

Musikstücknummer	Bezeichnung	Komponist	Spielzeit
0	CARIGATOO	Harry Happel	1:44
1	NO DEJES DE BATLAR	José Manuel Jiménez Pérez	1:31

Synthesizer-Funktion	
Parameter:	PCM-Satz, Verstärker-Hüllkurvensatz, Anstiegsrate, Freigaberate, Tonhöhen-Hüllkurvensatz, Tonhöhen, Pegel, Anschlagempfindlichkeit, Schwenk
Mixer-Funktion	
Kanäle:	16
Parameter:	Programmänderungsnummer, Lautstärke, Ausdruck, Schwenk, Grobabstimmung, Feinabstimmung, Ein/Aus/Solo
MIDI:	16 Multi-Klangfarben-Empfang, GM Ebene 1 als Standard
Andere Funktionen	
Tonhöhenbeugungsbereich:	12 Halbtöne aufwärts und abwärts
Transponierung:	25 Schritte (–12 Halbtöne bis +12 Halbtöne)
Stimmung:	Variabel (A4 = etwa 440 Hz, ± 50 Cent)
Anschlüsse	
MIDI-Anschlüsse:	IN, OUT
Zuordnungsbare Buchse:	Cinch-Buchse (Sustain, Sostenuto, Weich, Rhythmus Start/Stopp)
Kopfhörer/Ausgangsbuchse:	Stereo-Cinch-Buchse Ausgangsimpedanz: 200 Ω Ausgangsspannung: Max. 4,9 V (bewertet)
Stromversorgungsanschluß:	12 V DC (12 V Gleichstrom)
Stromversorgung	Zwei Stromversorgungssysteme
Batterien:	6 Mono-Batterien
Batterielebensdauer:	Etwa 2 Stunden (UM-1/R20)/8 Stunden (AM-1/LR20)
Netzgerät:	AD-12
Abschaltautomatik:	Automatisches Abschalten der Stromversorgung etwa sechs Minuten nach der letzten Tastenbetätigung. Arbeitet nur bei Batteriebetrieb; kann manuell außer Betrieb gesetzt werden.
Lautsprecher-Ausgangsleistung:	5 W + 5 W
Leistungsaufnahme:	12 V⎓ 18 W
Abmessungen:	116,2 x 42,1 x 14,7 cm
Gewicht:	Etwa 9,1 kg (einschließlich Batterien)

■ Noten-Tabelle

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
000	24	1	A	A0 - C8
001	24	1	A	A0 - C8
002	12	2	A	A0 - C8
003	12	2	A	A0 - C8
004	24	1	A	E1 - G7
005	24	1	A	E1 - G7
006	24	1	A	F2 - F6
007	24	1	A	C2 - C7
008	24	1	A	C4 - C8
009	24	1	A	C5 - C8

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
010	12	2	A	C4 - C6
011	24	1	A	F3 - F6
012	24	1	A	C3 - C6
013	24	1	A	F4 - C7
014	24	1	A	C4 - F5
015	12	2	A	C4 - C6
016	12	2	A	C2 - C7
017	12	2	A	C2 - C7
018	12	2	A	C2 - C7
019	12	2	A	A0 - C8

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
020	24	1	A	C2 - C7
021	12	2	A	F3 - F6
022	24	1	A	C4 - C6
023	12	2	A	F3 - F6
024	24	1	A	E2 - C6
025	24	1	A	E2 - C6
026	24	1	A	E2 - D6
027	24	1	A	E2 - D6
028	24	1	A	E2 - D6
029	24	1	A	E2 - D6

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
030	24	1	A	E2 - D6
031	24	1	A	E2 - D6
032	24	1	A	E1 - G3
033	24	1	A	E1 - G3
034	24	1	A	E1 - G3
035	24	1	A	E1 - G3
036	24	1	A	E1 - G3
037	24	1	A	E1 - G3
038	24	1	A	E1 - G3
039	24	1	A	E1 - G3

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
040	24	1	A	G3 - C7
041	24	1	A	C3 - C6
042	24	1	A	C2 - C5
043	24	1	A	E1 - G3
044	24	1	A	E1 - C7
045	24	1	A	E1 - C7
046	24	1	A	B0 - G7
047	24	1	A	C2 - A3
048	24	1	A	E1 - C7
049	24	1	A	E1 - C7

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
050	24	1	A	C2 - C7
051	12	2	A	C2 - C7
052	24	1	A	C3 - G5
053	24	1	A	C3 - G5
054	12	2	A	C3 - C6
055	12	2	A	C3 - C5
056	24	1	A	A♯3 - A♯6
057	24	1	A	A♯1 - D♯5
058	24	1	A	F1 - G3
059	24	1	A	A♯3 - A♯5

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
060	12	2	A	F2 - F5
061	24	1	A	C2 - C7
062	12	2	A	C2 - C7
063	12	2	A	C2 - C7
064	24	1	A	F♯3 - D♯6
065	24	1	A	C♯3 - G♯5
066	24	1	A	F♯2 - D♯5
067	24	1	A	C♯2 - G♯4
068	24	1	A	A♯3 - G6
069	24	1	A	E3 - A5

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
070	24	1	A	A♯1 - C5
071	24	1	A	D3 - G6
072	24	1	B	D5 - C8
073	24	1	A	C4 - C7
074	24	1	A	C4 - C7
075	24	1	A	C4 - C7
076	12	2	A	C4 - C7
077	24	1	A	G3 - C6
078	24	1	A	C4 - C7
079	24	1	A	C4 - C6

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
080	12	2	A	A0 - C8
081	12	2	A	A0 - C8
082	12	2	A	C2 - C7
083	12	2	A	C2 - C7
084	12	2	A	C2 - C7
085	12	2	A	C2 - C7
086	12	2	A	C2 - C7
087	12	2	A	A0 - C8
088	12	2	A	C2 - C7
089	24	1	A	C2 - C7

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
090	12	2	A	C2 - C7
091	12	2	A	C2 - C7
092	12	2	A	C2 - C7
093	12	2	A	C2 - C7
094	12	2	A	C2 - C7
095	12	2	A	C2 - C7
096	12	2	A	C2 - C7
097	12	2	A	C2 - C7
098	12	2	A	C2 - C7
099	12	2	A	C2 - C7

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
100	12	2	A	C2 - C7
101	12	2	A	C2 - C7
102	12	2	A	C2 - C7
103	12	2	A	C2 - C7
104	24	1	A	C3 - F5
105	24	1	A	D3 - C6
106	24	1	A	D3 - G5
107	24	1	A	G3 - C6
108	24	1	A	C3 - G5
109	12	2	A	C2 - F5

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
110	12	2	A	G3 - C7
111	24	1	A	C3 - C5
112	24	1	A	C5 - C6
113	24	1	A	C4 - C5
114	12	2	A	E3 - E5
*115	24	1	C	C4 - C5
*116	24	1	C	C4 - C5
*117	24	1	C	C4 - C5
*118	12	2	C	C4 - C5
*119	24	1	C	C4 - C5

(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
*120	24	1	C	C4 - C5
121	24	1	A	C4 - C5
*122	12	2	C	C4 - C5
*123	24	1	C	C4 - C5
*124	24	1	C	C4 - C5
*125	24	1	C	C4 - C5
*126	12	2	C	C4 - C5
*127	24	1	C	C4 - C5

(1): Klangfarbennummer

(2): Maximale polyphonie

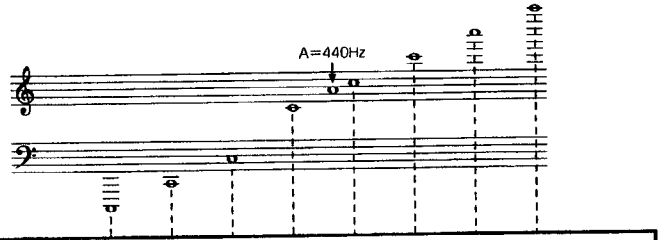
(3): Anzahl der verwendeten DCOs (Seite 22)

(4): Bereichstyp

(5): Empfohlener Soundbereich für General MIDI

*Klangfarbe ohne Tonleiter

*Nachfolgend sind die maximale Polyphonie und die Anzahl der verwendeten DCOs für die synthesierten Klangfarben 128 bis 159 aufgeführt.
141 BASS SLIDE: 24notig, 1 DCO
Andere Klangfarben: 12notig, 2 DCO



Bereichstypen	C-1 C0 C1 C2 C3 C4 C5 C6 C7 G7 C8 C9 G9
A (Standard-Typ)	
B (Nur "072 PICCOLO")	
C (Klangeffekt)	Keine Tonleiter für Klangfarben.

a .....Bereich während des Keyboard-Spiels

b .....Spielbarer Bereich
(Transponierung, wenn MIDI-Daten empfangen werden.)

c .....Bereich, in dem als Ergebnis der Transponierung und der MIDI-Daten-Empfangsoperation die gleiche Note mit der nächsten Oktave gespielt wird.
(Transponierung, wenn MIDI-Daten empfangen werden.)

■ Free Session Akkordfolgen-Tabelle: Tonart C

No.	PATTERN NAME		TEMPO KEYBOARD TONE
	POPS I		
00	00 WORLD POP	CM7 | Bm7 | Am7 | D7sus4 | G	108 / 64
01	01 SOUL BALLAD 1	CM7 | 𝄎 | Em7 | 𝄎 | FM7 | 𝄎 | Dm7 | A♭M7 | G7sus4	92 / 73
02	02 POP SHUFFLE	Cm | Gm7 | Cm7 | Gm7 | Fm7 | Gm7 | Cm | Gm7	104 / 83
03	03 POP BALLAD	C | G | F | G | C	72 / 85
04	04 POPS 1	C | 𝄎 | Dm | 𝄎 | G7 | 𝄎 | C | 𝄎	120 / 78
05	05 BALLAD	C | 𝄎 | Am7 | 𝄎 | FM7 | Dm7 | G7sus4 | C | 𝄎	120 / 65
06	06 FUSION SHUFFLE	C | Am7 | Dm7 | G7sus4	88 / 85
07	07 CLUB POP	Cm | A♭ | B♭7sus4 | B♭7	126 / 81
08	08 POPS 2	C | Am | Dm | G7	92 / 114
09	09 SOUL BALLAD 2	Cm7 | Fm7	92 / 64
	POPS II		
10	10 16BEAT 1	Cm | Gm | Cm | Gm | A♭M7 | Gm7 | Fm7 | B♭7sus4	108 / 77
11	11 16BEAT 2	C | 𝄎 | 𝄎 | A7 | Dm | G | C | G7	96 / 05
12	12 16BEAT 3	C | 𝄎 | Dm7 | 𝄎	120 / 62
13	13 8BEAT 1	C | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎 | G | 𝄎 | C | 𝄎 | F | 𝄎 | C | G7 | C | 𝄎	120 / 00
14	14 8BEAT 2	C | Dm | Em | Dm | C | Dm | Em | F | G7sus4	96 / 61
15	15 8BEAT 3	C | Am | A♭ | G	120 / 75
16	16 POPS 3	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | B♭ | 𝄎 | C | 𝄎 | A♭ | G | C | 𝄎	170 / 17
17	17 DANCE POP	C | Dm7 | C | Dm7 | C | Dm7 | FM7 | Em7 | Dm7 | G7sus4	108 / 80
18	18 POP FUSION	Cm | Gm | Cm | Gm | Fm | Gm | Cm | Gm	112 / 83
19	19 POPS 4	C | 𝄎 | G7 | 𝄎 | C | 𝄎 | F | G7	102 / 73
	DANCE/FUNK		
20	20 JUNGLE	C7sus4 | 𝄎 | E♭7sus4 | 𝄎 | F7sus4 | 𝄎 | B♭7sus4 | 𝄎	84 / 77
21	21 RAVE	C | 𝄎 | A♭ | B♭	132 / 80
22	22 TECHNO	C | 𝄎 | B♭ | 𝄎 | C | 𝄎 | A♭ | 𝄎	160 / 81
23	23 GROOVE SOUL	CM7 | Bm | Em | CM7 | Bm | Em | CM7 | Bm | Em | Am7 | D7sus4 | G	120 / 66
24	24 DISCO	C | 𝄎 | Am | 𝄎 | F6 | 𝄎 | G7sus4 | G7	120 / 48
25	25 EURO BEAT	C | 𝄎 | B♭ | 𝄎 | C | 𝄎 | B♭ | 𝄎 | C | B♭ | F | C | 𝄎 | B♭ | F | G	118 / 81
26	26 RAP	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎 | G | 𝄎 | C | 𝄎	100 / 83
27	27 TRANCE	C | 𝄎 | A♭ | B♭	130 / 80
28	28 FUNK	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎 | G | 𝄎 | C | 𝄎	104 / 66
29	29 VERY FUNKY	C7 | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | F7 | 𝄎 | C7 | 𝄎 | G7 | F7 | C7 | 𝄎	116 / 66
	ROCK I		
30	30 ROCK WALTZ	C | 𝄎 | G | 𝄎 | F | G | C | 𝄎	96 / 48
31	31 SLOW ROCK 1	C | Am | Dm | G7 | Em | Am | Dm | G7	72 / 30
32	32 SLOW ROCK 2	C | Am7 | Dm7 | G7	72 / 82
33	33 SOFT ROCK 1	C | 𝄎 | G7 | 𝄎 | Dm | G7 | C | C7 | F | G | C | F | C | G | C | 𝄎	100 / 67
34	34 SOFT ROCK 2	C | Am | FM7 | Dm7 | G7	126 / 04
35	35 SOFT ROCK 3	C | Am | FM7 | Dm7 | G7	82 / 68
36	36 FOLKIE POP	C | G | F | C	94 / 40
37	37 POP ROCK 1	C | Em | F | Gsus4 | G	124 / 65
38	38 60'S SOUL	C | 𝄎 | G | 𝄎 | Dm | 𝄎 | F | G	126 / 48
39	39 POP ROCK 2	C | B♭ | C | E♭ | F	126 / 81
	ROCK II		
40	40 ROCK 1	C | 𝄎 | A♭ | 𝄎 | Fm | 𝄎 | G7 | 𝄎	125 / 17
41	41 ROCK 2	C | F | G | F	96 / 29
42	42 HARD ROCK	C | 𝄎 | B♭ | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎	112 / 30
43	43 RIFF ROCK	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎 | G | 𝄎 | C | 𝄎	132 / 30
44	44 HEAVY METAL	C | A♭m | B♭ | 𝄎	140 / 30
45	45 50'S ROCK	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎 | G | 𝄎 | C | 𝄎	178 / 66
46	46 TWIST	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎 | G | F | C | 𝄎	136 / 66
47	47 N'AWLINS R&R	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎 | G | F | C | 𝄎	136 / 66
48	48 CHICAGO BLUES	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎 | G | F | C | 𝄎	126 / 29
49	49 R&B	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎 | G | F | C | 𝄎	126 / 18

No.	PATTERN NAME		TEMPO KEYBOARD TONE
	JAZZ/FUSION		
50	50 BIG BAND	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | Dm7 | G7 | C | 𝄎	152 / 56
51	51 JAZZ VOICES	C | F | C | G7 | C | F | C | G7 | C	156 / 53
52	52 SLOW SWING	CM7 | Dm7 | Em7 | A7 | Dm7 | Fm | B♭7	84 / 59
53	53 SWING 1	C | 𝄎 | Dm | G | Dm | G | C | 𝄎	120 / 71
54	54 SWING 2	C | 𝄎 | F7 | 𝄎 | C | G7 | C | 𝄎	156 / 57
55	55 FOX TROT	C | 𝄎 | Am | 𝄎 | F | G | C | 𝄎	156 / 59
56	56 MODERN JAZZ	Cm | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | Fm | 𝄎 | Cm | 𝄎 | A♭ | G♭ | E♭ | D♭	120 / 59
57	57 ACID JAZZ	Cm | Gm7 | Cm | Gm7 | Fm7 | Gm7 | Cm | Gm7	96 / 67
58	58 LATIN FUSION	C | Em7 | FM7 | Dm7 | G7sus4	106 / 73
59	59 JAZZ WALTZ	Cm7 | F7 | B♭M7 | Gm7 | Cm7 | F7 | B♭ | 𝄎	166 / 11
	EUROPEAN		
60	60 POLKA 1	C | 𝄎 | 𝄎 | G7 | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | C	114 / 71
61	61 POLKA 2	C | 𝄎 | G7 | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | C | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎 | D7 | 𝄎 | G7 | 𝄎	110 / 21
62	62 MARCH 1	C | 𝄎 | G | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | C | 𝄎	120 / 72
63	63 MARCH 2	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | G | C | D7 | G7 | C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | G | C | G7 | C	122 / 72
64	64 SLOW WALTZ	C | CM7 | C | CM7 | C | C♯dim | Dm | G7 | Dm | G7 | Dm | G7 | Dm | Gaug | C | 𝄎	90 / 00
65	65 VIENNESE WALTZ	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | Dm | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | G7 | 𝄎 | Dm | G | C | 𝄎	180 / 48
66	66 WALTZ	C | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | G | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | C | 𝄎	120 / 49
67	67 FRENCH WALTZ	Cm | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | Fm | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | G7 | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | Cm | B♭ | A♭ | G7	210 / 23
68	68 SERENADE	C | 𝄎 | G | 𝄎 | Dm | G7 | C | 𝄎 | C7 | 𝄎 | F | Fm | C | 𝄎 | G7 | C	90 / 25
69	69 TANGO	Cm | 𝄎 | 𝄎 | G7 | 𝄎 | 𝄎 | Cm | 𝄎 | 𝄎 | Fm | 𝄎 | 𝄎	120 / 23
	LATIN I		
70	70 BOSSA NOVA 1	C | 𝄎 | D7 | 𝄎 | Dm7 | D♭7 | C | 𝄎	138 / 73
71	71 BOSSA NOVA 2	C | 𝄎 | Dm | G7 | Dm | G7 | C | C7 | F | Fm | C | Am | D7 | 𝄎 | Gsus4 | G7	142 / 75
72	72 SAMBA 1	C | 𝄎 | Dm | G7 | Dm | G7 | C | Dm | C | Dm | C | 𝄎	120 / 61
73	73 SAMBA 2	Cm | Gm | Cm | Gm | Cm | Gm | Fm | Gm | Cm	112 / 56
74	74 JAZZ SAMBA	C | CM7 | Dm7 | 𝄎 | G7sus4 | G7 | C | 𝄎	112 / 73
75	75 MAMBO	C | F | Dm | G7	116 / 13
76	76 RHUMBA	C | 𝄎 | Dm7 | 𝄎 | G7 | 𝄎 | C | 𝄎	126 / 48
77	77 CHA-CHA-CHA	Cm7 | F7 | Dm7 | G7 | Cm7 | F7 | B♭M7 | B♭6	126 / 56
78	78 MERENGUE	Cm7 | F7 | B♭M7 | Gm7 | Cm7 | F7 | B♭M7 | 𝄎	124 / 61
79	79 BOLERO	Cm7 | F7 | B♭M7 | B♭6	90 / 48
	LATIN II/VARIOUS I		
80	80 SALSA	C | G7 | G7 | C | A7 | Dm | G7 | C	92 / 56
81	81 REGGAE	Cm | Gm	120 / 07
82	82 PUNTA	C | 𝄎 | 𝄎 | G7 | 𝄎 | 𝄎 | 𝄎 | C | 𝄎 | 𝄎 | C7 | F | 𝄎 | C | G | C	115 / 01
83	83 CUMBIA	C | G7 | 𝄎 | C | F | C | G7 | C	108 / 13
84	84 PASODOBLE	C | 𝄎 | D♭ | C	125 / 59
85	85 RUMBA CATALANA	C | 𝄎 | 𝄎 | G7 | G | 𝄎 | 𝄎 | C | 𝄎 | 𝄎 | C7 | F | 𝄎 | C | G7 | C	115 / 56
86	86 SEVILLANA	C | 𝄎 | G | 𝄎 | F | G | C | 𝄎	180 / 25
87	87 SKA	C | Dm7 | G7 | C	132 / 16
88	88 TEX-MEX	C | G7 | 𝄎 | C	120 / 21
89	89 FOLKLORE	Cm | 𝄎 | A♭ | B♭	120 / 99
	VARIOUS II		
90	90 COUNTRY	C | F | C | G | C | F | C | G | C	100 / 40
91	91 BLUEGRASS	C | F | C | G | C | F | C | G | C	116 / 40
92	92 TOWNSHIP	C | F | G | F	124 / 61
93	93 FAST GOSPEL	C | F | C | G | C | F | C | G | C	112 / 18
94	94 SLOW GOSPEL	C | F | C | C | G | C | F | C | C | G | C	110 / 18
95	95 RAI	Cm | Fm | Cm | 𝄎 | 𝄎 | Fm | Cm | Gm	152 / 104
96	96 ADANI	C | 𝄎 | F | 𝄎 | C | 𝄎 | G | 𝄎	175 / 70
97	97 BALADI	C | 𝄎 | G | 𝄎 | C | 𝄎 | D♭ | G	120 / 16
98	98 ENKA	Cm | Fm | Cm | Gm | Cm | Fm | Cm | Gm | Cm	83 / 48
99	99 STR QUARTET	C | G7 | 𝄎 | C | F | 𝄋 | F | 𝄋 | Dm7 | G7 | Csus4 | C	120 / 00

■ Trommel-Sound-Liste (← Zeigt den gleichen Sound wie STANDARD SET an)

Key/Note number	Drumset 1 STANDARD SET	Drumset 2 POWER SET 1	Drumset 3 POWER SET 2	Drumset 4 VOICE SET
E♭1 27	–	–	–	–
E1 28	–	–	–	–
F1 29	–	–	–	–
F#1 30	–	–	–	–
G1 31	–	–	–	–
A♭1 32	–	–	–	–
A1 33	–	–	–	–
B♭1 34	–	–	–	–
B1 35	ACOUSTIC BASS DRUM	BASS DRUM	←	SYNTH BASS DRUM 1
C2 36	BASS DRUM	POWER BASS DRUM	POWER BASS DRUM	VOICE BASS DRUM
C#2 37	SIDE STICK	←	←	←
D2 38	ACOUSTIC SNARE 1	POWER SNARE	POWER SNARE	VOICE SNARE
E♭2 39	HAND CLAP	←	←	←
E2 40	ACOUSTIC SNARE 2	ACOUSTIC SNARE 1	←	SYNTH SNARE 1
F2 41	LOW FLOOR TOM	←	←	SYNTH LOW FLOOR TOM
F#2 42	CLOSED HI-HAT	←	←	VOICE CLOSED HI-HAT
G2 43	HIGH FLOOR TOM	←	←	SYNTH HIGH FLOOR TOM
A♭2 44	PEDAL HI-HAT	←	←	VOICE PEDAL HI-HAT
A2 45	LOW TOM	←	←	SYNTH LOW TOM
B♭2 46	OPEN HI-HAT	←	←	VOICE OPEN HI-HAT
B2 47	LOW MID TOM	←	←	SYNTH LOW MID TOM
C3 48	HIGH MID TOM	←	←	SYNTH HIGH MID TOM
C#3 49	CRASH CYMBAL 1	←	←	←
D3 50	HIGH TOM	←	←	SYNTH HIGH TOM
E♭3 51	RIDE CYMBAL 1	←	←	←
E3 52	CHINESE CYMBAL	←	←	←
F3 53	RIDE BELL	←	←	←
F#3 54	TAMBOURINE	←	←	←
G3 55	SPLASH CYMBAL	←	←	←
A♭3 56	COWBELL	←	←	←
A3 57	CRASH CYMBAL 2	←	←	←
B♭3 58	VIBRA-SLAP	←	←	←
B3 59	RIDE CYMBAL 2	←	←	←
C4 60	HIGH BONGO	←	←	←
C#4 61	LOW BONGO	←	←	←
D4 62	MUTE HIGH CONGA	←	←	SYNTH MUTE HIGH CONGA
E♭4 63	OPEN HIGH CONGA	←	←	SYNTH OPEN HIGH CONGA
E4 64	LOW CONGA	←	←	SYNTH LOW CONGA
F4 65	HIGH TIMBALES	←	←	←
F#4 66	LOW TIMBALES	←	←	←
G4 67	HIGH AGOGO	←	←	←
A♭4 68	LOW AGOGO	←	←	←
A4 69	CABASA	←	←	←
B♭4 70	MARACAS	←	←	SYNTH MARACAS
B4 71	SHORT WHISTLE	←	←	←
C5 72	LONG WHISTLE	←	←	←
C#5 73	SHORT GUIRO	←	←	←
D5 74	LONG GUIRO	←	←	←
E♭5 75	CLAVES	←	←	SYNTH CLAVES
E5 76	HIGH WOOD BLOCK	←	←	←
F5 77	LOW WOOD BLOCK	←	←	←
F#5 78	MUTE CUICA	←	←	←
G5 79	OPEN CUICA	←	←	←
A♭5 80	MUTE TRIANGLE	←	←	←
A5 81	OPEN TRIANGLE	←	←	←
B♭5 82	SHAKER	←	←	←
B5 83	JINGLE BELL	←	←	←
C6 84	STICKS	←	←	←
C#6 85	CASTANETS	←	←	←
D6 86	–	–	–	–
E♭6 87	–	–	–	–
E6 88	–	–	–	–

Key/Note number	Drumset 5 SYNTH SET	Drumset 6 JAZZ SET 1	Drumset 7 JAZZ SET 2	Drumset 8 ORCHESTRA SET
E♭1 27	–	–	–	CLOSED HI-HAT
E1 28	–	–	–	PEDAL HI-HAT
F1 29	–	–	–	OPEN HI-HAT
F#1 30	–	–	–	RIDE CYMBAL 1
G1 31	–	–	–	–
A♭1 32	–	–	–	–
A1 33	–	–	–	–
B♭1 34	–	–	–	–
B1 35	SYNTH BASS DRUM 2	BASS DRUM	←	JAZZ BASS DRUM
C2 36	SYNTH BASS DRUM 1	JAZZ BASS DRUM	JAZZ BASS DRUM	CONCERT BASS DRUM
C#2 37	←	←	←	←
D2 38	SYNTH SNARE 1	JAZZ SNARE	JAZZ SNARE	CONCERT SNARE
E♭2 39	←	←	←	CASTANETS
E2 40	SYNTH SNARE 2	ACOUSTIC SNARE 1	←	CONCERT SNARE
F2 41	SYNTH LOW FLOOR TOM	←	←	TIMPANI F
F#2 42	SYNTH CLOSED HI-HAT 1	←	←	TIMPANI F#
G2 43	SYNTH HIGH FLOOR TOM	←	←	TIMPANI G
A♭2 44	SYNTH CLOSED HI-HAT 2	←	←	TIMPANI A♭
A2 45	SYNTH LOW TOM	←	←	TIMPANI A
B♭2 46	SYNTH OPEN HI-HAT	←	←	TIMPANI B♭
B2 47	SYNTH LOW MID TOM	←	←	TIMPANI B
C3 48	SYNTH HIGH MID TOM	←	←	TIMPANI C
C#3 49	SYNTH CYMBAL	←	←	TIMPANI C#
D3 50	SYNTH HIGH TOM	←	←	TIMPANI D
E♭3 51	←	←	←	TIMPANI E♭
E3 52	←	←	←	TIMPANI E
F3 53	←	←	←	TIMPANI F
F#3 54	←	←	←	←
G3 55	←	←	←	←
A♭3 56	SYNTH COWBELL	←	←	←
A3 57	←	←	←	CONCERT CYMBAL 2
B♭3 58	←	←	←	←
B3 59	←	←	←	CONCERT CYMBAL 1
C4 60	←	←	←	←
C#4 61	←	←	←	←
D4 62	SYNTH MUTE HIGH CONGA	←	←	←
E♭4 63	SYNTH OPEN HIGH CONGA	←	←	←
E4 64	SYNTH LOW CONGA	←	←	←
F4 65	←	←	←	←
F#4 66	←	←	←	←
G4 67	←	←	←	←
A♭4 68	←	←	←	←
A4 69	←	←	←	←
B♭4 70	SYNTH MARACAS	←	←	←
B4 71	←	←	←	←
C5 72	←	←	←	←
C#5 73	←	←	←	←
D5 74	←	←	←	←
E♭5 75	SYNTH CLAVES	←	←	←
E5 76	←	←	←	←
F5 77	←	←	←	←
F#5 78	←	←	←	←
G5 79	←	←	←	←
A♭5 80	←	←	←	←
A5 81	←	←	←	←
B♭5 82	←	←	←	←
B5 83	←	←	←	←
C6 84	←	←	←	←
C#6 85	←	←	←	←
D6 86	–	–	–	–
E♭6 87	–	–	–	–
E6 88	–	–	–	APPLAUSE

■ Tabellen der gegriffenen Akkorde

Chord Type / Root	M	m	7	m7	dim7	M7	dim	m7-5
C								
C♯/(D♭)								
D								
(D♯)/E♭								
E								
F								
F♯/(G♭)								
G								
(G♯)/A♭								
A								
(A♯)/B♭								
B								

Chord Type / Root	aug	sus4	7sus4	m add9	mM7	7-5	add9
C							
C♯/(D♭)							
D							
(D♯)/E♭							
E							
F							
F♯/(G♭)							
G							
(G♯)/A♭							
A							
(A♯)/B♭							
B							

Model **WK-1200** **MIDI Implementation Chart** Version: 1.0

Function ...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic	**Default**	1-16*1	1-16	*1Hold in memory as long as the power is supplied
Channel	**Changed**	1-16	1-16	
Mode	**Default**	Mode 3	Mode 3	
	Messages	X	X	
	Altered	**********	**********	
Note		24 - 96	0-127	*2See Note Table on pages 49.
Number:	**True voice**	**********	12 - 108*2	
Velocity	**Note ON**	O 9nH v = 1-127	O 9nH v = 1-127	
	Note OFF	X 9nH v = 0	X 9nH v = 0, 8nH v = XX	XX = no relation
After	**Key's**	X	X	
Touch	**Ch's**	X	O	
Pitch Bender		O	O*3	
Control Change	**0,32**	O	O	Bank select
	1	X	O*3	Modulation
	6,38	O*4	O*4	Data entry
	7	O	O	Volume
	10	O	O	Pan
	11	O	O	Expression
	64	O*5	O	Hold1
	66	O*5	O	Sostenuto
	67	O*5	O	Soft pedal
	100, 101	O*4	O*4	RPN LSB, MSB
	120	X	O	All sound off
	121	X	O	Reset all controller
Program		O 0-127	O 0-127	
Change:	**True #**	**********	**********	
System Exclusive		O*6	O*6	
System	**: Song Pos**	X	X	
Common	**: Song Sel**	X	X	
	: Tune	X	X	
System	**: Clock**	O	X	
Real Time	**: Commands**	O	X	
Aux	**: Local ON/OFF**	X	X	
	: All notes OFF	X	O	
Messages	**: Active Sense**	X	O	
	: Reset	X	X	
Remarks		*3 Modulation and after touch for each channel are the same effect. *4 Pitch bend sense, fine tune, coarse tune send/receive, and RPN Null receive *5 In accordance with assignable jack setting *6 GM on/off GM ON : [F0] [7E] [7F] [09] [01] [F7] GM OFF : [F0] [7E] [7F] [09] [02] [F7] Reverb change [F0] [44] [0E] [09] [XX] [F7] XX=00 : ROOM, 01 : STAGE, 02 : HALL, 0F : OFF Bulk dump [F0] [44] [0E] [02] [$0L_0$][$0H_0$] [$0L_1$] [$0H_1$]•••[$0L_{126}$] [$0H_{126}$] [$0L_{127}$] [$0H_{127}$] [$0L_{CS}$] [$0H_{CS}$] [F7] X 255 Block ID No. Data (128 x 2 = 256 bytes) Checksum (1 x 2 = 2 bytes)		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No